©SNK 1996 平成8年11月28日発行第3巻第35号通巻54号

# THE KING OF FIGHTERS '96

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
ROUND2
テクニカルマニュアル

K.O.F'96完全攻略
各種データ掲載
ネオジオCD版ボス
使用コマンド掲載

GAMEST MOOK Vol.54
THE KING OF FIGHTERS '96
ラウンド2
ROUND2



オロチの秘めし野望を暴け！

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST MOOK VOL 54
定価1,280円


NEO GEO
The Future Is Now
SNK
燃えてるかい？


アーケードの興奮が、はやくもネオジオCDに登場!
THE KING OF Fighters '96
ネオジオCD版「ザ・キング・オブ・ファイターズ'96」
好評発売中／価格8,800円(税別)
ネオジオ版 好評発売中／価格32,000円(税別)
©SNK 1996
◆インターネットでネオジオ最新情報 SNK ホームページ http://www.neogeo.co.jp
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00～PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
■NEOGEOはSNKの商標です。

# The King of Fighters '96 操作マニュアル

※操作はキャラが右向き時

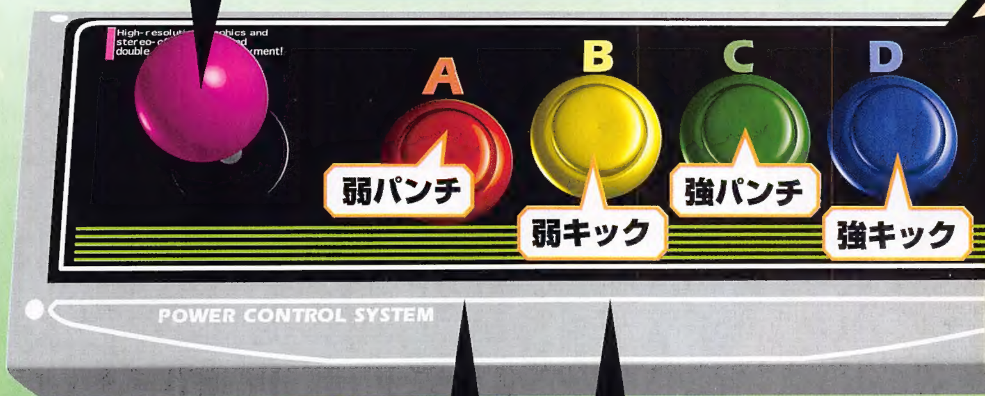






※レバーを素早く前、もしくは後ろに2回入力すると素早く移動できる。

## CONTROL PANELS




### パワーため

ABC同時押しを継続するとパワーをためられる。パワーのたまり具合は、画面下のパワーゲージに現れる。パワーゲージMAXで様々なメリットが。

### 挑発

BC同時押しで、挑発ポーズがとれる。

挑発をおこなうと、相手のパワーゲージの残量を減らすことができる。

## ABCD 同時押し



### 緊急回避(後)

素早く後ろに後転する。この間は当たり判定がなくなり、攻撃を避けることができる。

立ち上がり際にスキがあるため、使いかたに一考ほしい。

## ABCD 同時+➡



### 緊急回避(前)

前方に緊急回避をおこなう。上記のように判定がなくなるため、相手をすり抜けることも可能。スキがあるため乱用は避け、ここぞというときに。

## ABCD 同時押し



### ふっ飛ばし攻撃

ふっ飛ばし攻撃は、他の攻撃と違い、ヒットすると相手を吹っ飛ばす効果を持つ。

また、すべての吹っ飛ばし攻撃はキャンセルが可能。

## ABCD 同時(ジャンプ中)



### 空中ふっ飛ばし攻撃

吹っ飛ばし攻撃は空中でも出せる。一般に判定が強く、多用していける攻撃だ。

The King of Fighters '96

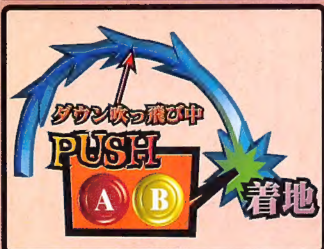
## 空中ガード




バックジャンプおよび垂直ジャンプ中、相手と反対側の横要素の３方向のうちどこかにレバーを入れておくことで、空中でも相手の攻撃をガードすることができる。

ただし、一度でも攻撃を出してしまうと、以降空中にいる間はガードができなくなる。また、地上からの攻撃は空中ガードできない。

## ダウン回避




通常技、必殺技、投げ技などの、ヒット後ダウンする攻撃をくらったあと、地面に叩き付けられる瞬間にAB同時押しすると、ダウンが回避できる。

ボタンの入力は連打ではダメで、着地の瞬間にタイミングよくボタンを押さなくてはならない。かなりシビアなので要練習。

## 画面の見方




| 解説 | |
|---|---|
| 体力ゲージ | 体力の残量を表示。黄色い部分が残量。 |
| タイム | 1ラウンドの制限時間。通常60から始まる。 |
| チームメンバー | 控えの2人を表示。敗者の顔には×が。 |
| パワーゲージ | パワーためでたまる。MAX時は有利に。 |
| 連続ヒット表示 | 攻撃が連続ヒットすると表示される。 |

## 小・中・大ジャンプ

ジャンプは、高度と飛距離の違いで３種類ある。

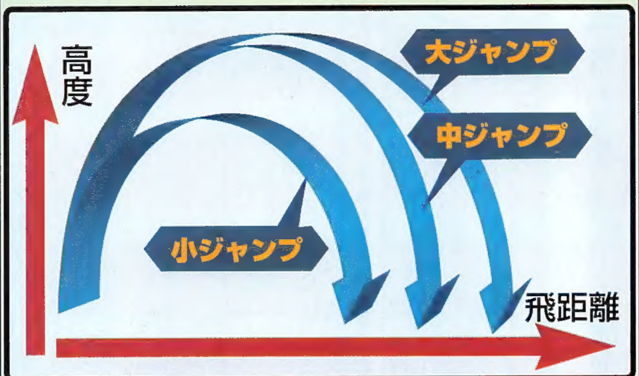
フェイントに、急襲にと使える小ジャンプ。遠間の相手に一気に近づける大ジャンプと、使い分けで戦略に幅が出る。

また、キャラクターごとにジャンプの基本性能は違う。

**小ジャンプ**
レバーを一瞬だけ⬆方向

**中ジャンプ**
レバー⬇後、一瞬だけ⬆方向

**大ジャンプ**
レバー⬇後、⬆方向




## ガード弾き




一定時間内に連続攻撃をガードし続けると耐えきれなくなり、ガード不能時間が発生する。

パワーMAX時に弾かれると、パワーがダウンしてしまう。

待ち戦法の防止策として取り入れられたシステムといっていいだろう。

## 空中ガード弾き




一定時間内に連続攻撃をガードし続け、許容量を超える最初の一撃を空中ガード中に受けた場合、ガード弾きは空中で起こる。

空中にいる間はガード不能の状態になっているが、着地で通常の状態に戻る。

よって、空中複数ヒットする攻撃でない限り追い打ちは困難。

こういったシチュエーション自体、なかなか考えにくいということからもわかるように、実戦ではほとんどお目にかかることもなく、特に意識する必要もないシステムといっていいだろう。

# CHIZURU

## 神楽ちづる

| プロフィール | |
|---|---|
| 格闘技 | 神楽流古武術（源流は八咫の鏡を守護する八咫流古武術） |
| 誕生日 | 6月26日 |
| 年齢 | 22歳 |
| 出身地 | 日本 |
| 血液型 | AB型 |
| 身長 | 169cm |
| 体重 | 52kg |
| 3サイズ | B85　W57　H84 |





## STORY

本名は”八咫ちづる”。本来の名字が表に現れないよう、神楽姓を名乗る。彼女は草薙家が「草薙の拳」を、八神家が「八尺瓊勾玉」を守護するように、三種の神器の最後の一つ「八咫の鏡」を守護するべき神楽家の末裔である。

彼女は、封印が解け、動き出したオロチ一族を再度封印すべく、彼らを倒すことのできる人間を探すため、今回のK.O.F.を開催し、最終戦の前に現れ、腕試しを要求するのであった。22歳という年齢のわりに落ち着いて気品があるが、決して大人っぽくはない。

## Middle Boss

# CHIZURU



まあ、こんなものね

# VS チーム別ちずる戦デモ

中ボス、神楽ちずるの前に挿入されるデモ。各チームごとに微妙に内容が異なり、それぞれが各チームの個性を表している。内容的には、ちずるに完全に拒絶されるボスチームなどに注目。

## 餓狼伝説チーム



「おめでとうございます。
素晴らしい試合でしたわ。
はじめまして。
今大会を主催させていただいた者です。
けど残念ですわ。
あのルガールを倒した程の方々ですもの。
その実力のほど、とくと拝見できるかと思いましたのに…。」



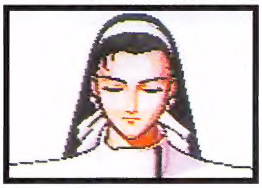
テリー
「ルガール…！何故その名前を？」



「…とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。
幸運が重なっての勝利と言えないこともない…。」



京
「ちょっと待てよ、お嬢さん。」



京
「あんた何者だ？」



「私の名は神楽ちづる…。
護りしもの…。」



京
「護りし者…？」



神楽
「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど…？」

## 主人公チーム



「おめでとうございます。
素晴らしい試合でしたわ。
はじめまして。
今大会を主催させていただいた者です。
けど残念ですわ。
あのルガールを倒した程の方々ですもの。
その実力のほど、とくと拝見できるかと思いましたのに…。」



紅丸
「ルガール…！なぜ奴のことを…！？」



「…とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。
幸運が重なっての勝利と言えないこともない…。」

## サイコソルジャーチーム



ケンスウ
「ルガールやて…！なんでそんな事知ってんのや！？」

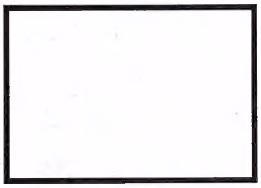


けど残念ですわ。
あのルガールを倒した程の方々ですもの。
その実力のほど、とくと拝見できるかと思いましたのに」



「おめでとうございます。
素晴らしい試合でしたわ。」
アテナ
「あなたは？」
「はじめまして。今大会を主催させていただいた者です…。」

## 怒チーム



「おめでとうございます。
素晴らしい試合でしたわ。」



「初めまして。
今大会を主催させて頂いた者です。
けど、残念ですわ。
あのルガールを倒した程の方々ですもの。
その実力の程、とくと拝見できると思いましたのに‥‥。」



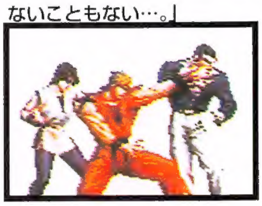
ラルフ
「ルガールだと…！なぜそんな事を知っている！？」」



「…とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。
幸運が重なっての勝利とも言えない事もない。」



「…とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。
幸運が重なっての勝利と言えないこともない…。」



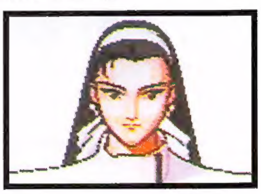
リョウ
「おいっ！そりゃどういう意味だ！？あんた一体、何者だ！」



「私の名は神楽ちづる…。
護りし者…。」

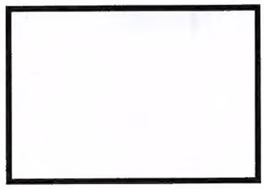


ユリ
「護りし者？」

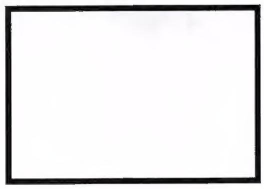


神楽
「あなた達の本当の力がみたいわ。トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど…？」

## 龍虎の拳チーム



「おめでとうございます。
素晴らしい試合でしてわ。」



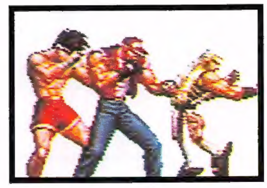
リョウ
「あんたは？」



「初めまして。
今大会を主催させて頂いた者です。
けど残念ですわ。
あのルガールを倒した程の方々ですもの、その実力のほど、とくと拝見できるかと思いましてのに…。」



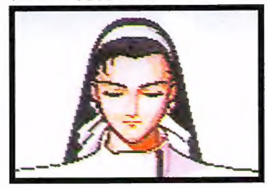
リョウ
「ルガールを知っているだと！？」
ロバート
「なんで、そんなことを知ってるんや。」



ジョー
「おい嬢ちゃん、ちょっと待てよ。」



テリー
「おまえ何者なんだ？」



「私の名は神楽ちづる…。
護りし者…。」



テリー
「護りし者…？」



神楽「あなた達の本当の力が見たいわ。
トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど…？」



神楽
「あなた達の本当の力が見たいわ。
トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど…？」



「私の名は神楽ちづる…。
護りし者…。」
アテナ
「護りし者‥‥。」



ケンスウ
「何やて！」
チン
「おぬし、一体何者じゃ！？」



「…とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。
幸運が重なっての勝利とも言えない事はない。」

## キムチーム



「おめでとうございます。
素晴らしい試合でしたわ。」



キム
「あなたは？」



「初めまして。
今大会を主催させていただいた者です。
けど残念ですわ。あのルガールを倒した程の方々ですもの。
その実力のほど、とくと拝見できるかと思いましたのに…。」



キム
「ルガール…！」



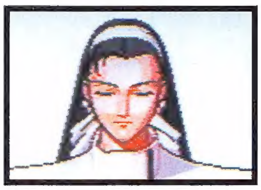
キム
「なぜそんな事を知っているのですか！？」



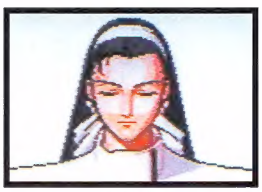
「…とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。
幸運が重なっての勝利とも言えない事はない。」



キング
「それじゃ、私達は運よくルガールを倒せたって言いたいのかい！？」



舞
「あなたは一体、何者なの！？」



「私の名は神楽ちづる…。
護りし者…。」

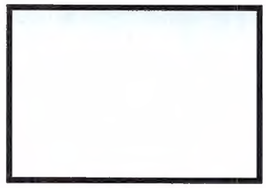


香澄
「護りし者ですって…？」



神楽
「あなた達の本当の力が見たいわ。
トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど…？」

## 女性格闘家チーム



「おめでとうございます。
素晴らしい試合でしたわ。」



舞
「あなたは誰なの？」



「はじめまして。
今大会を主催させていただいた者です。
けど残念ですわ。
あのルガールを倒した程の方々ですもの。
その実力のほど、とくと拝見できるかと思いましたのに…。」



キング
「ルガールだって！？」



舞
「な、何でそんな事を知ってるの？」



クラーク
「何だと！」



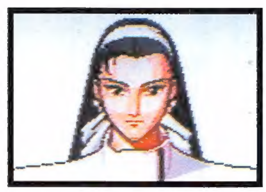
ラルフ
「てめえ、一体何者だ！？」



「私の名は神楽ちづる…。
護りし者…。」



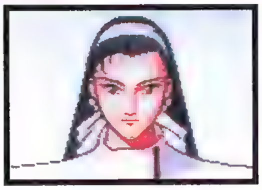
レオナ
「護りし者‥‥。」



神楽
「あなた達の本当の力が見たいわ。トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど…？」



ラルフ
「なめやがって！やってやるぜ！！」



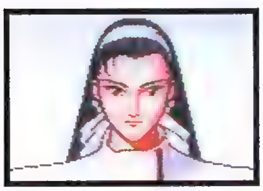
「私の名は神楽ちづる…。
護りし者…。」



マチュア
「やはり…」



バイス
「おまえが護る者…」



神楽
「あなた達の本当の力が見たいわ。
トーナメントで見せたのが精一杯の実力と言うのなら話は別だけど…？」

## 八神チーム



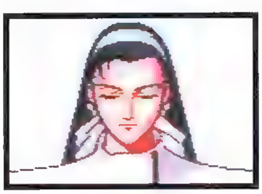
「おめでとうございます。
素晴らしい試合でしたわ。
はじめまして。
今大会を主催させていただいた者です。
けど残念ですわ。あのルガールを倒した程の方がいるチームですもの。
その実力のほど、とくと拝見できるかと思いましたのに…。」



庵
「ルガール…、フッ、くだらん事を知っているものだな。」



「…とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。
幸運が重なっての勝利と言えないこともない…。」



バイス
「ハッ…！？そうか…お前は…。」

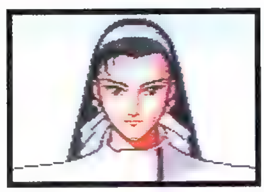
## ボスチーム



「おめでとうございます。
素晴らしい試合でしたわ。
はじめまして。
今大会を主催させていただいた者です。
けれども意外…こうしてうかがうと、裏の顔役ばかり…。
何か他に目当ての物がおありかしら？
例えば、ルガールが手に入れようとしたもの…とか？」



ギース
「ルガールか…やはり知っているのだな…オロチの力を。



答えてもらおうか、オロチの力の秘密とやらを…。」
神楽
「あなたのような人をあの力に関わらせるわけにはいかない。」



ギース
「それでは私なりの手段でやらせてもらうとしよう。」



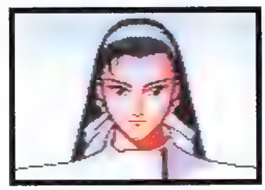
「…とは言え、あのルガールの最後は自滅したも同然。
幸運が重なっての勝利と言えないこともない…。」



チャン
「何だと！」



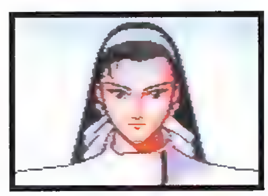
チョイ
「あんた、一体何者でやんすか！？」



「私の名は神楽ちづる…。
護りし者…。」



キム
「護りし者‥‥。」



キム
「面白いですね。
是非お手合せ願いましょう！」

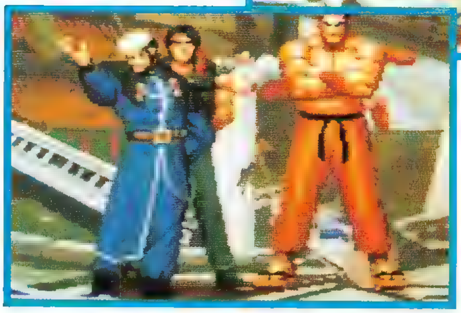
# GOENITZ

## プロフィール

| | |
|---|---|
| 格闘技 | オロチの力（主に風を使う） |
| 誕生日 | 7月20日 |
| 年齢 | 41歳 |
| 出身地 | 不明 |
| 血液型 | 不明 |
| 身長 | 193cm |
| 体重 | 88kg |

# ゲーニッツ





## STORY

"吹き荒ぶ風のゲーニッツ"との異名を持つオロチ一族の牧師。彼は風を意のままに操るという特殊能力を持ち、その戦闘能力は計りしれない。

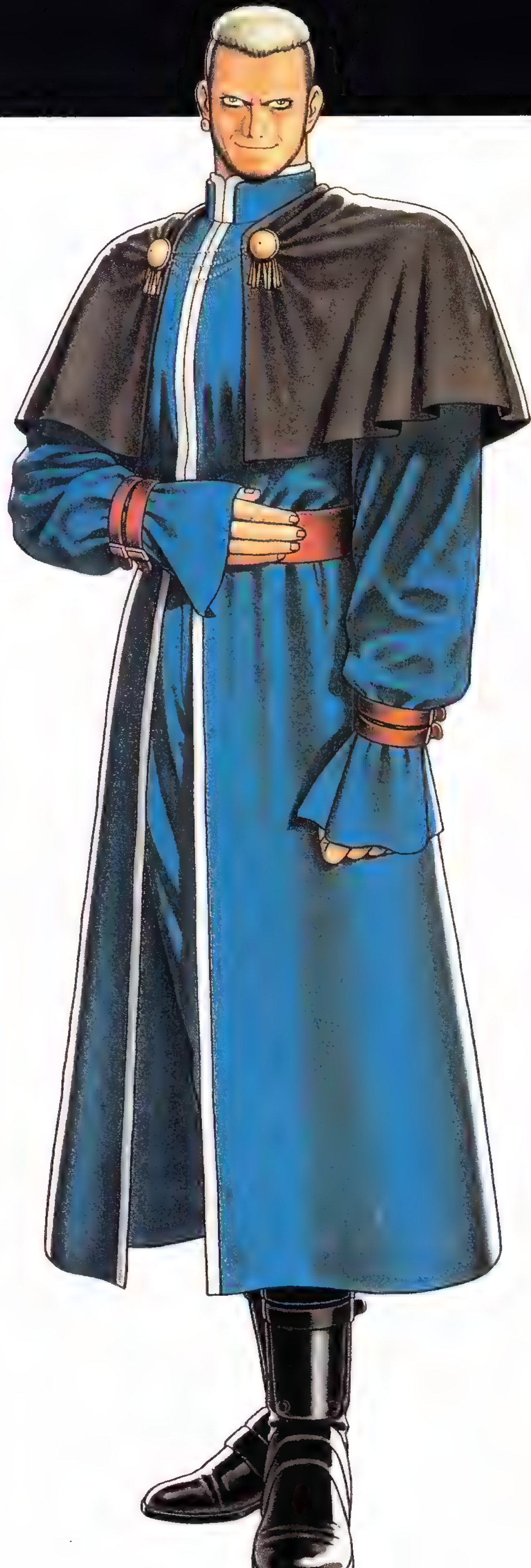
それを証明する例として、当時25歳のルガール・バーンシュタインの右目を奪ったのが彼という事実がある。さらに驚くべきことに、そのときゲーニッツは弱冠18歳の青年であったという。

牧師という立場ゆえ、物腰や言葉使いは丁寧で、性格はやや気取りがちな部分を持つ。

根本的にかなり残忍であるが、それも己の信念を貫き通すためゆえでもある。

Last Boss

# GOENITZ



神のご加護があらんことを

# VS チーム別ゲーニッツ戦デモ

## 餓狼伝説チーム



テリー
「なぜルガールを知っている？おまえは何者だ？」



神楽
「ルガールが手に入れようとしてできなかった力…オロチの力…封じられしその闇の力を私は護ってきた。」



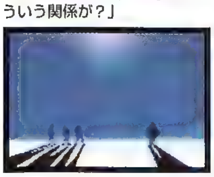
アンディ
「それをルガールが解放した？」
神楽
「違うわ。ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ。



彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね。」



テリー
「それと今大会の主催。その上あんたと闘った事とどういう関係が？」



神楽
「不完全とはいえ、オロチのパワーを身につけたルガールをあなた達は倒したわ。その実力を見るためにトーナメントを開いた。予想通り、あなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があった。」
テリー
「何のために？」
神楽
「解放されたオロチの力を再び封じるためよ。‥‥あなた達の力を借りて。残されている時間はもうないわ。気配でわかるの。もうそこまで来ている…。」
テリー
「来ているだって？」
神楽
「そう‥‥。



ゲーニッツ
「私の名はゲーニッツ！」
「覚えていてくれたとは光栄です。ケガの具合はいかがですか？」



紅丸
「やっぱりな…大会前の野試合でおまえに傷を負わせたのはこいつだな？」
大門
「そうなのか京？」
京
「ああ、あんなみっともねえ負け方、忘れるもんかよ！」



ゲーニッツ
「我らがオロチに仇なす草薙の正統伝承者。が、蓋を開けてみれば1800年前となんら変わりません。錆ついた技では、再び覚醒したオロチに勝てるわけがない。」



京
「それはどうかな？今度はそうも言ってられんかもしれないぜ！いや言わせはしねえ！自分の未熟さを思い知ることになるのはゲーニッツ！てめえの方だ！」



ゲーニッツ
「フッ、愚かなことです。」



神楽
「そう‥‥。ルガールの右眼を奪い、封じられていたオロチを解放した男…。草薙京、あなたは知っているはずよ。」



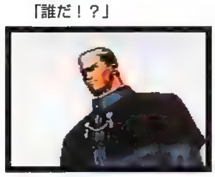
京
「知っている？この俺がか？‥‥まさか！？…風？うわァーッ！！」



京
「一体何が…どうなってるんだ？おい、大丈夫か？」
神楽
「いまさら何のことかとも思うでしょうね。けど、あなたならできるかもしれない。草薙の血を引くあなたなら。だから…お願い…。」



「さすがにこれ位ではどうということもありませんか…。」
紅丸
「誰だ！？」



「御無沙汰ですね。もう会うこともないと思っていましたが…。オロチの血に引き寄せられたようですね。」



京
「お、お前は！」
大門
「知っているのか、京？」
紅丸
「まさか、こいつが…！？」

## 主人公チーム



京
「さあ答えてもらおうか。あんたは一体何者だ？なぜルガールを知っている？」



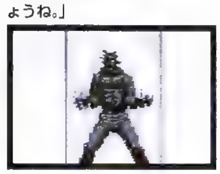
神楽
「ルガールが手に入れようとしてできなかった力…オロチの力…封じられしその闇の力を私は護ってきた。」



京
「オロチの力だと？それをルガールが解放したのか？」
神楽
「違うわ。



ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ。彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね。」



京
「それと今大会の主催。それにあんたと闘わなければいけなかった理由とどう関係があるんだ？」



神楽
「不完全とはいえ、オロチのパワーを身につけたルガールをあなた達は倒したわ。その実力を見るためにトーナメントを開いた。予想通り、あなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があった。」
京「何のために？」
神楽
「解放されたオロチの力を再び封じるのにあなた達の力を借りてほしいのよ。残されている時間はもうないの。気配でわかるわ。もうそこまで来ている‥。」
京
「来ている‥だと？」



ゲーニッツ
「ははは、勘違いされては困りますね。あれは私ではありません。私は覚醒の手伝いをしただけです。」



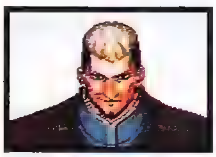
クラーク
「覚醒？」



ゲーニッツ
「そう、そこのお嬢さんのね。…あなたなのですよ。自分の家族を殺したのは。」



レオナ
「！‥うそ‥‥。」



ゲーニッツ
「嘘ではありません。あなたの体には私たちと同じ血が流れているのです。あの時はその血が覚醒しただけの事なのです。」



レオナ
「…わたしが‥‥。」
ラルフ
「貴様～！でたらめぬかすな！」



ゲーニッツ
「ハッハッハッ。あなた達はともかく、お嬢さんは薄々感付いていたのではないのですか。…。まあ、いいでしょう。8年前の様に私があなたを目覚めさせてあげましょう。では、行きますよ！」



神楽
「そう‥‥。ルガールの右眼を奪い、封じられていたオロチを解放した男…。」



ラルフ
「何だって！？」
クラーク
「ぐうっ。何だ！」
ラルフ
「か、風が…！」



ラルフ
「くそ～！何だってんだ！」
クラーク
「お、おい大丈夫か！？」
神楽
「無理な頼みというのはわかっているわ。だけど、あなた達ならできるかも知れない。…だから。…お願い…。」



「さすがですね。これ位ではどうという事はありませんか…。」
ラルフ
「ん！誰だ！？」



「はじめまして。ゲーニッツと申します。事の次第は拝見させていただきました。しかし無駄です。あなた方は何もできません。それに‥‥久しぶりですねお嬢さん。もうかれこれ8年ぶりですが覚えていますか。」



レオナ
「…！？まさか‥‥？」
ラルフ
「え？って事は‥‥レオナの家族を殺したのは…貴様なのか！」

## 怒チーム



ラルフ
「さあ、答えてもらおうか！何故ルガールの事をしっている？お前の正体は一体何だ！？」



神楽
「…ルガールが手にしようとしてできなかった力‥‥オロチの力…。封じられしその闇の力を私は護ってきた。」
クラーク
「それをルガールが解放したのか？」



神楽
「違うわ。ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ。



彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね。」



ラルフ
「そいつと、お前が今大会を主催した事。そのあげくお前と戦うハメになった事とどう言う関係があるってんだ？」



神楽
「不完全とはいえ、オロチのパワーを身につけたルガールをあなた達は倒したわ。その実力を見る為にトーナメントを開いた。そして予想通りあなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があったの。」
クラーク
「何の為に！」
神楽
「解放されたオロチの力を再び封じるのに、あなた達の力を借してほしいのよ。残された時間はもうないわ。気配で分かるの。すぐそこまで来ている。」
クラーク
「来ている？」



神楽
「そう‥‥。ルガールの右眼を奪い、封じられていたオロチを解放した男…。」
リョウ
「ルガールの右目を！？」



リョウ
「な、なんだ！？この風は…」
ユリ
「きゃあああー」



ユリ
「一体何があったの？」
リョウ
「あんた、大丈夫か？」
神楽
「無理な頼みというのはわかっているわ。だけど、あなた達ならできるかも知れない。だから…お願い…。」



「さすがですね。これ位ではどうという事はありませんか…。」
リョウ
「貴様のしわざか！」
ロバート
「名前くらい名乗れや！」



「はじめまして。ゲーニッツと申します。事の次第は拝見させたいただきました。極限流は大会で優勝した人間共の中で最も強力な拳！それに敬意を表して、私がお相手をして差し上げましょう。あなた方の不浄な体がこの高貴な私の手で刻まれる事を、最高の名誉と思うのですよ。」



リョウ
「何を言っているのか、よく分からんが俺達の極限流をなめてもらっては困る！」
ユリ
「馬鹿にしないで欲しいわね。」
ゲーニッツ
「フッ、愚かなことです…。」

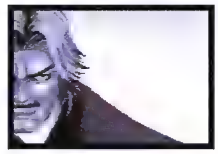
## 龍虎の拳チーム



リョウ
「なぜルガールの事を知ってる！？だいたい一体お前は何者だ！？」



神楽
「ルガールが手に入れようとしてできなかった力…オロチの力…封じられしその闇の力を私は護ってきた。」



ロバート
「それをルガールが解放したっていうんかいな！」



神楽
「違うわ。ルガールは解放された力を横から奪い取っただけ。彼もそれが元で自らの破滅を招くとは思ってなかったでしょうね。」



ユリ
「で、今回の大会の主催。その上あなたと闘わなくてはならなかった理由は？」



神楽
「不完全とはいえ、オロチのパワーを身につけたルガールをあなた達は倒したわ。その実力をみるためにトーナメントを開いた。予想通り、あなた達は優勝を飾ったわ。後は私自身の力であなた達を試す必要があったのよ。」
ユリ
「何の為？」
神楽
「解放されたオロチの力を再び封じるのに、あなた達の力を借して欲しいの。残された時間はもうないわ。気配で分かるの。もうそこまで来ているわ‥。」
リョウ
「誰が来ているって！？」



ルガールの右眼を奪い、封じられていたオロチを解放した男…。」



アンディ
「ルガールの右眼だって？そんな奴が…。‥‥！なんだ？…風！？うわーッ！！。」
テリー
「どうなっちまったんだ…。みんなは？」



テリー
「大丈夫か？」
神楽
「無理な頼みということはわかっているわ。だけど、あなた達ならできるかも知れない。だから…お願い…。」



「さすがですね。これ位ではどうということもありませんか‥。」
テリー
「誰だ？」



「はじめまして。ゲーニッツと申します。事の次第は拝見させていただきました。しかし無駄です。あなた方には何もできませんよ。せっかくです。特別に選択肢を差し上げましょう。もっとも、闘わずして死ぬか、闘って死ぬかのどちらかですが…。」



テリー
「せっかくだが、おれはそういうカッコの悪いのはニガテなんだ。勝つのは俺達、負けるのはおまえの方だぜ！！」
ゲーニッツ
「フッ、愚かなことです。」

## 女性格闘家チーム



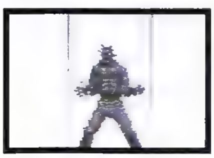
キング
「さあ、言ってもらうよ！
何でお前がルガールの事を
知ってるんだい！？」



神楽
「ルガールが手に入れようとし
てできなかった力…オロチの
力‥‥封じられしその闇の力
を私は護ってきた。」



澄
「それをルガールという人が
解放したのね。」
神楽
「違うわ。
ルガールは解放された力を
横から奪い取っただけ。
彼もそれが元で自らの破滅
を招くとは思ってなかった
でしょうね。」



キング
「今回の大会の主催。その上、
あなたと闘わなくてはならなか
った理由は一体何なんだ？」



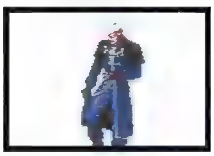
神楽
「不完全とはいえ、オロチの
パワーを身につけたルガー
ルをあなた達は倒したわ。
その実力を見るためにトー
ナメントを開いた。
予想通り、あなた達は優勝
を飾ったわ。
後は私自身の力であなた達
を試す必要があったのよ。」
キング
「何の為に？」
神楽
「解放されたオロチの力を再
び封じるのに、あなた達の
力を借してほしいのよ。
残された時間はもうないわ。
気配で分かるの。
もうそこまで来ているわ…」
香澄
「誰が来るっていうの？」



「さすがですね。
これ位ではどうという事
はありませんか…。」
チャン
「ん！誰だ！？」



「はじめまして。
ゲーニッツと申します。
事の次第は拝見させていた
だきました。
しかし、無駄です。
あなたの言う正義とやらで
は、私達を封じる事はでき
ないでしょう。
私もまた正義なのですから
ね。」
キム
「何をばかな！貴様などが正
義なものか！」
ゲーニッツ
「ほう‥‥では人間は、正義
の名の下で一体何人の命を
奪って来たのですか？それ
は悪とは呼ばないのです
か？」
キム
「クッ、屁理屈を！」



ゲーニッツ
「事実、その２人の中身もあ
なたと出会う前と何ら変わっ
ていないではないですか！」



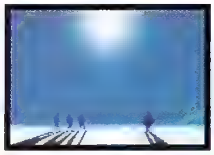
キム
「何！そうなのか！？」
チャン
「えっ、そ、そんな事はな
いですよ。」
チョイ
「そ、そうでヤンスよ。」
キム
「でたらめを言うな！この
２人はしっかり更正してい
るぞ！！」



ゲーニッツ
「ハッハッハッ！全くめでた
い人ですね。
いいでしょう。
私があなたの目を覚まさし
てあげましょう！」



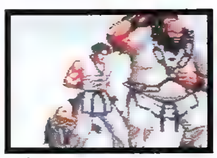
チャン
「そいつと、あんたがこの大
会を主催した事。そのあげく、
あんたと戦うハメになった事
とどういう関係があるってん
だ？」



神楽
「不完全とはいえ、オロチの
パワーを身につけたルガール
をあなた達は倒したわ。その
実力を見るためにトーナメン
トを開いた。そして、予想通
りあなた達は優勝を飾ったわ。
後は私自身の力であなた達を
試す必要があったの。」
チョイ
「何の為でヤンスか！？」
神楽
「解放されたオロチの力を再
び封じるのに、あなた達の力
を借して欲しいのよ。残され
た時間はもうないの。気配で
分かるわ。すぐそこまで来て
いる。」
キム
「来ている？」



神楽
「そう‥‥。ルガールの右眼
を奪い、封じられていたオ
ロチを解放した男…。」



チャン
「何だって！？」
キム
「ぐうっ。何だ！か、風
が！？」



チョイ
「くそ～！一体何でヤンス
か！」
キム
「君！大丈夫か！？」
神楽
「無理な頼みというのはわか
っているわ。
だけど、あなた達ならでき
るかも知れない。
…だから…お願い‥‥。」



ゲーニッツ
「わからないのですか？人間
達のせいでこの母なる大地を
むしばむ病は、もう取り返し
のつかない所まで来てしまっ
ているのですよ。そう…！い
わば、人間はこの地球に巣食
う害虫にすぎないのです。
それでも人間には守るべき価
値があると言うのですか？」

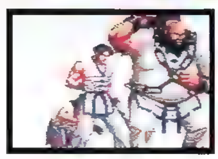


アテナ
「でも、人間には‥‥私達に
は、まだ未来があります！ま
だ、遅くはないはずです！」

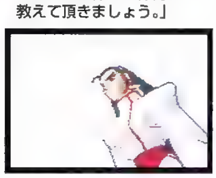


ゲーニッツ
「フフフ。いいでしょう、
あなた達が私に勝てないと
言う事。それが人間の運命
そのものだと言う事を…思
い知らせてあげましょう。」

## キムチーム



キム
「さて、何故あなたがルガー
ルの事を知っているのか？
あなたの正体は一体何か？
教えて頂きましょう。」



神楽
「…ルガールが手にしようと
してできなかった力‥‥オロ
チの力‥‥。封じられしその
闇の力を私は護ってきた。」



キム
「それをルガールが解放した
のか？」
神楽
「違うわ。ルガールは解放さ
れた力を横から奪い取った
だけ。彼もそれが元で自ら
の破滅を招くとは思ってな
かったでしょうね。」



ルガールの右眼を奪い、封
じられていたオロチを解放
した男…。」



チン
「なんじゃと！？」
ケンスウ
「ぐうっ。何や！か…風
か！？」



ケンスウ
「くそ～！何やちゅうね
ん！」
アテナ
「あっ、だ、大丈夫です
か！？」
神楽
「無理な頼みというのはわか
っているわ。だけど、あな
た達ならできるかも知れな
い。…だから…お願い…。」



「さすがですね。
これ位ではどうという事は
ありませんか…。」
チン
「こ、この気は、ルガールと
同じ！いや、まさか！？ル
ガール以上じゃと‥‥！」
ケンスウ
「だ、誰や！？」



「はじめまして。
ゲーニッツと申します。
事の次第は拝見させていた
だきました。
あなた達は、愚かな人間達
を守る事を正義と勘違いし
て戦っているようですね。」
ケンスウ
「何やて！？」

## サイコソルジャーチーム



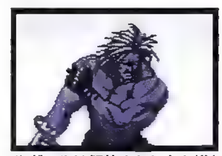
チン
「さて、答えてもらおうかの！
何でルガールを知っとるのか？
おぬしの正体は一体何か！？」



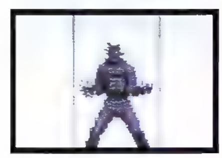
神楽
「…ルガールが手にしようとし
てできなかった力‥‥オロチ
の力‥‥。封じられしその闇
の力を私は護ってきた。」



アテナ
「それをルガールが解放した？」
神楽
「違うわ。



ルガールは解放された力を横か
ら奪い取っただけ。彼もそれが
元で自らの破滅を招くとは思っ
てなかったでしょうね。」



ケンスウ
「それと、あんたが今大会を主
催した事。で、あんたと戦う
ハメになった事と、どないな
関係がある言うねん？」



神楽
「不完全とはいえ、オロチの
パワーを身につけたルガール
をあなた達は倒したわ。
その実力を見るためにトーナ
メントを開いた。そした、予
想通りあなた達は優勝を飾っ
たわ。後は私自身の力であな
た達を試す必要があったの。」
ケンスウ
「何の為に！」
神楽
「解放されたオロチの力を再
び封じるのに、あなた達の力
を借してほしいのよ。残され
た時間はもうないの。気配で
分かるわ。すぐそこまで来て
いる。」
アテナ
「来ている？」
神楽
「そう‥‥。



「はじめまして。
ゲーニッツと申します。
事の次第は拝見させていただきました。
いたずらにオロチの血を弄し、我が血族を汚している一族、八神よ‥‥そろそろあなた達一族には闇に沈んでいただきましょう。」



庵
「お仲間の登場だ。一人ずつ、いや三人まとめてでもかまわん。かかってこい。
殺してやる。」
バイス
「勘違いするな。
私達は奴の部下になったつもりはない。」
マチュア
「そうね‥‥オロチでいるよりも八神庵。
私達はあなたに興味があるの。」
庵
「フッ…おまえ達の問題だ。
俺には関係ない。」



ゲーニッツ
「八神の名を受けし者の監視役かと思えば今度は裏切り行為ですか…おもしろい…後悔することになりますよ。」



庵
「手駒として使えたのでな。
おかしなことをせん間は利用させてもらった。それだけのことだ。」



神楽
「気付いていたのね…。
けれど、もう一人いる…。
もうそこまで来ているわ。
気配でわかるの。」
庵
「来ているだと‥？」



神楽
「そう。
ルガールの右眼を奪い、封じられていたオロチを解放した男…。」
庵
「‥‥おもしろい。
‥‥！」



庵
「…なんだ…！？」
神楽
「早く眼を醒ましなさい…八神、オロチを再び封じるのよ。草薙と手を取って…。」



庵
「‥‥。」
「さすがですね。
これ位ではどういうこともありませんか。」
庵
「来たか…。」

## 八神チーム



庵
「この程度か…つまらん。



神楽
「八神…早く眼を醒ましなさい。」



庵
「負けたかと思えば今度は説教か。おまえはなんだ？」



神楽
「1800年の昔に封じられし闇の力、オロチ…。払うもの草薙、封ずるもの八神によって封じられしその力を私たちは代々護ってきた。
けれどその封印は解かれてしまった…。解放されたオロチの力は災いを呼ぶわ。
あなたも例外ではない。オロチの血を引くものはオロチを呼び寄せる。現に…」



庵
「この女たちのことか…。
オロチの手のものだと言いたいのだろう？闘い方を見ればわかる。おまえに言われずともな。」



バイス
「何…！？」
マチュア
「それを知っていて…、なぜ？」



クラウザー
「その手がかりとなるのがあの女だったという訳か…。」
ビッグ
「貴様、それを知るために俺を手駒に！…なんだ？…風！？」
ビッグ
「くッ！なんだ、一体！？」



「これ位ではどうということもありませんか…。」
ビッグ
「誰だ…！」



「はじめまして。
ゲーニッツと申します。
我がオロチの血族について色々と嗅ぎ回っているようですね…。
悪いことは言いません、手をお引きなさい。
さもなくば…。」



ギース
「動かぬともそちらから寄って来おったか…。
あいにく私もこやつらも人の指図は受けんタチでな。」



ゲーニッツ
「フッ、困った方達だ…。
覚悟していただきます。」

## ボスチーム



ギース
「話してもらおうか。おまえの知っている全てのことを。」



神楽
「あなたに教える訳にはいきません。
けれど、これだけは言っておくわ。あの力に関わってはいけない。でなければ…必ず…。」
ギース
「ハッ！こと切れたか。」



ビッグ
「ギース！貴様ボガード兄弟の抹殺が目的ではなかったのか？」
ギース
「それも目的の一つだ。」



ビッグ
「目的の一つだと？」
ギース
「そうだ。オロチの力…。
1800年前、草薙、八神の両血族によって封じられ、神楽…あの女の一族が代々護ってきた力。少々興味を引かれてな…。調べていくうちにその力が解放されたのを知った。」



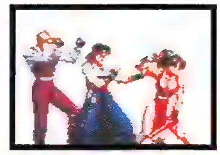
クラウザー
「解放？」
ビッグ
「誰にだ？」



ギース
「わからん…。
しかし、その力を一度は手に入れた者がいた。
それがルガールだ。
だが奴には手に入れた力を制御することはできなかった。
最後はその力によって自滅したと聞く。」



神楽
「そう、ルガールの右目を奪い、封じられていたオロチを解放した男…。」



キング
「ルガールの右目をやった奴だって…！」
舞
「な、何なのこの風は？」
香澄
「きゃあああ…。」



キング
「みんな大丈夫かい！？」
舞
「ええ、何とかね。」
香澄
「私も、大丈夫みたいです。」
キング
「あんたも無事かい？」
神楽
「無理な頼みというのはわかっているわ。
だけど、あなた達ならできるかも知れない。
だから……お願い…。」



「さすがですね。
これ位ではどういう事はありませんか…。」
キング
「何者！？」
「はじめまして。
ゲーニッツと申します。
事の次第は拝見させていただきました。さすがは今大会の優勝者だけの事はありますね。
それも女性でありながら。現代の女性はお強いのですね。その上、皆さん実にお美しい。そんな美しい花を散らす事になろうとは夢にも思いませんでしたが、これも運命と思って下さい。」



キング
「フッ、そのへらず口をもう二度と叩けない様にしてやるよ！」
舞
「あんたは絶対倒してやる！」
香澄
「覚悟しなさい！」
ゲーニッツ
「フッ、愚かな事です…。」

# NEO·GEO CD版 KOF'96でボスキャラを使おう

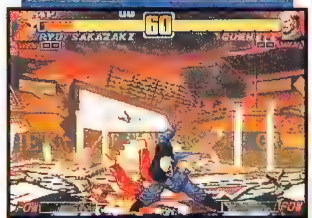
## 神楽ちづる・ゲーニッツ使用コマンド

キャラクター選択画面時、スタートボタンを押しながら
⬆+B ➡+C ⬅+A ⬇+D

※CD版のみ使用可能で、MVS版、家庭用ROM版では不可能です。

## ゲーニッツ

**МЭЙФУ НО МОН**



投げ間合いで⬅or➡+C

**СОКАЦУСАЦУ**



投げ間合いで⬅or➡+D

**ЁНОКАЗЭ**



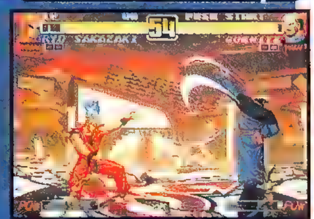
⬅↙⬇↘➡+AorBorCorD

**ВАНГЕ ТОКОБУСЭ**



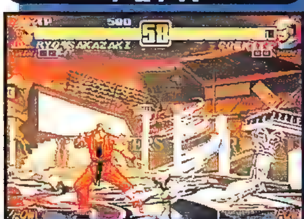
⬇↙⬅+A

**ВАНГЕ МАМЭЦУ**



⬇↙⬅+C

**ГЕГА**



⬇↙⬅+BorD

**真八稚女・МИЗУЧИ**



⬇↙⬅↙⬇↘➡+AorC

**真八稚女・ЖИССОКОКУ**



(パワーMAX)時⬇↙⬅↙⬇↘➡+AorC

**ЯМИДОКОКУ**



投げ間合いで➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅+C

## 神楽ちづる

**令月(れいげつ)**



投げ間合いで⬅or➡+C

**回天(かいてん)**



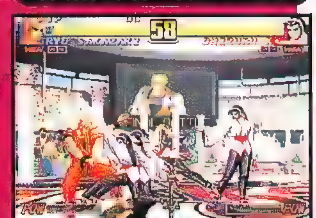
投げ間合いで⬅or➡+D

**百活 天神の理**



➡⬇↘+AorC

**弐百拾弐活 神速の祝詞**



➡↘⬇↙⬅+AorBorCorD

**弐百拾弐活 神速の祝詞・天瑞**



「神速の祝詞」動作中⬇↙⬅+再ボタン入力

**百八活 玉響の瑟音**



⬅↙⬇↘➡+AorC

**裏面八拾伍活 零技の礎**



⬇↙⬅↙⬇↘➡+AorC

**裏面壱活 三籟の布陣**



⬇↙⬅⬇↙⬅+BorD

# ゲームシステムの章

# K・O・F '96

僕は、
王者になる




知識は武器となる

しっかりねらえば効果的！

# 気絶を狙え

# K.O.F'96

担当：珈琲　ふりーく

技がヒットした時に相手に与えるものは体力ゲージに対するダメージだけではない。ガード弾きダメージや気絶ダメージもしっかり相手に与えているのだ。

しかしこのダメージは隠しパラメータになっているので、どの程度のダメージを与えたのかわかりにくい面がある。よく使っている技ならば、この技は気絶させやすい技だ、と経験でわかってくるものだが、たまに使う程度の技ではやり込んでもなかなかわからないものである。ここでは通常技の大攻撃（一部除く）とふっ飛ばし攻撃の気絶のさせやすさについて調べてみた。



気絶を狙いやすい五郎。相打ちでも超オッケーよ。

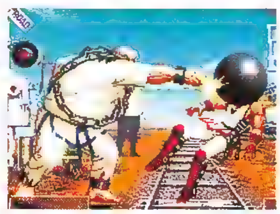
## 実戦での狙い方

K.O.F.96では大攻撃を4〜5発あてれば気絶するため、気絶は積極的に狙っていきたい。

まずはオーソドックスに跳び込みから。ジャンプ大攻撃↓地上大攻撃と入れるだけで、A↓Aならば気絶に必要な気絶ダメージの50%を与えたことになる。もう一度その攻撃を入れれば相手は気絶である。ただしわりとあっけないぞ。ただし時間がたつと気絶ダメージは少しづつ回復していくので、一気にたたみかける必要があるのはいうまでもない。

次は、受け側で気絶を狙ってみよう。

マイキャラにSクラスの技や、Aクラスで対空に使える技があれば、相手が動き出そうとする瞬間を狙って出してみよう。攻めている側は、自分のキャラが受けた気絶ダメージを忘れてしまいやすいので、意外に気絶させやすい。



当ってくれたらラッキーてな感じで。



ラルフも気絶を狙いやすいキャラのひとり。

受け側が気絶を狙えるというのは新しい感覚といえるだろう。攻めている側が気絶するなんて！という感覚が一般的である。しかしその感覚が正しいかというと一概にはそういえないことがわかる。

ジャンプ中は連続技をくらいにくく、地上にいる側は連続技をくらいやすい。攻め≒跳び込みと考えると、攻め側のほうがダメージ効率が良いということになる。しかし受け側は気絶を狙うことにより、気絶から連続技を入れることができ、ダメージ効率格差を少なくすることができるという考え方も存在する。それが正しいかは置いておいて、戦法としては成り経っているわけだから、狙えるときには狙っていかなきゃね。



こんな風に割り込んでるといつかいいこと（気絶）あるよ。

評価と気絶までの回数の対応

S=3発
A=4発
B=5発
C=6発
D=7発
E=8発以上

## 表について

この表はそれぞれの技を何回ヒットさせれば、相手が気絶するかを実際に調べ、それをランクわけしたものである。技によってヒットさせるスピードが違うなどの理由により、誤差が存在する上、実際の気絶値はもっと細かく設定されている。参考レベルでの活用を願いたい。ちなみに食らう側のキャラは舞で統一してある。

| 気絶能力評価表 | 地上ふっ飛ばし | 空中ふっ飛ばし | 近立大P | 近立大K | 遠立大P | 遠立大K | しゃがみ大P | 前斜J大P | 前斜J大K |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 京 | A | A | B | A | A | A | B | B | A |
| 紅丸 | A | A | B | A | A | A | B | A | A |
| 五郎 | S | S | A | A | A | A | B | A | A |
| テリー | A | A | C | A | A | A | A | B | A |
| アンディ | B | A | A | A | A | A | A | B | A |
| ジョー | A | C | B | A | B | S | B | B | A |
| リョウ | A | B | A | A | A | A | A | A | A |
| ロバート | A | A | B | B | B | A | B | B | A |
| ユリ | A | A | B | A | A | A | B | B | B |
| レオナ | B | A | A | B | A | A | B | B | A |
| ラルフ | A | B | A | A | S | A | A | A | A |
| クラーク | A | C | B | B | A | A | A | A | A |
| アテナ | B | A | B | A | A | A | A | B | B |
| ケンスウ | A | B | A | A | B | A | C | B | A |
| チン | A | B | A | B | A | A | B | E | A |
| ギース | A | B | D | B | A | A | A | B | B |
| クラウザー | A | A | A | A | A | A | B | A | A |
| ビッグ | A | B | A | A | B | A | E | A | A |
| キム | A | A | A | A | C | A | B | C | A |
| チャン | A | B | B | B | S | B | E | B | A |
| チョイ | B | E | B | B | B | B | C | E | C |
| 香澄 | A | A | A | B | A | A | A | E | B |
| 舞 | B | A | A | B | A | B | B | A | B |
| キング | B | A | B | C | B | B | B | B | B |
| 庵 | B | A | A | A | A | A | A | A | A |
| マチュア | B | A | C | E | E | B | E | B | B |
| バイス | A | B | B | D | E | E | E | B | B |

システム

逆転劇の黒幕

# パワーゲージ

K.O.F '96

担当：ギィ

## パワーMAXで大逆転

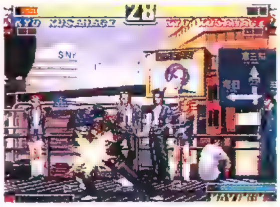
画面下部に表示されるパワーゲージ。その名が示すように主に攻撃力を様々の方法で上昇させる効果がある。

基本的にパワーゲージはマックスでになって初めて効果を持つ。どんなに溜まっていても、マックスでなければ意味がないのだ。

ゲージマックスであることは利点と同時に欠点も併せ持っている。

●ゲージマックスの利点
1：攻撃力が上がる（約1・25倍）
2：1度だけ（ゲージMAX版）超必殺技が使用できる。
3：ガードキャンセル緊急回避が可能。
4：攻撃ヒット時ののけぞり時間が長くなる。

1の効果はもっともわかりやすい形だろう。ゲージMAXが持続している間中、あらゆる技の攻撃力が約1・25倍にパワーアップする。

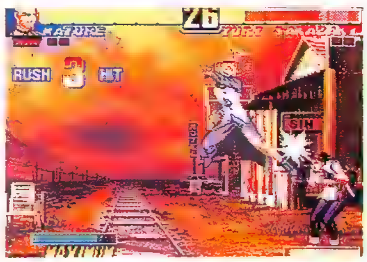

同じ技でこんなに違う攻撃力。

2の効果は体力が残り少なくなり、体力ゲージ点滅時に使用可能な超必殺技だが、パワーゲージMAX時なら残り体力に関係なく1度だけ使用することができる。一度超必殺技を出してしまうと（途中でつぶされた場合も含む）、ゲージは再び0に戻る。

体力ゲージ点滅中でなおかつパワーゲージMAXであった場合、パワーゲージMAX版の超必殺技（威力はもちろん演出もパワーアップ、中には性質まで変化するものもある）が使用可能になる。この場合も使用すればパワーゲージは0に戻る。

3はゲージMAX時、相手の攻撃をガードした瞬間に緊急回避動作を入力することで、無敵の緊急回避を出すことができるというもの。

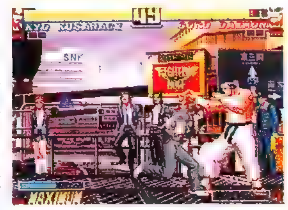
4によって違ってくるのは、連続技。これによって通常は成立しないような連続技が可能になったりする。レオナのジャンプ攻撃→Vスラッシャーなどが代表的。ただし、ゲージMAXの方が連続技が決めやすいかというと、そうも言い切れないというか、一般的な連続技はゲージMAX時の方が決めにくいのだ。



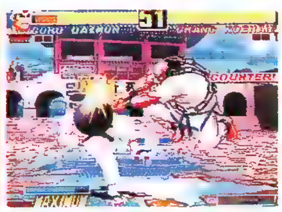
ジャンプ攻撃の下り・昇りなどが連続攻撃になたりする。

●ゲージマックスの欠点
1：攻撃ヒット時ののけぞり距離が長くなる。
2：通常技、ダッシュでカウンターをとられる。

上記の「ゲージMAX時は連続技が決まりにくい」理由が1。のけぞり時間は長いが距離がすぐに開いてしまうため、攻撃が届かなくなってしまうことが多い。


大攻撃を2発でこんなに離れてしまう。もう必殺技は無理。

2は通常時は、必殺技に対して攻撃を受けたときのみ発生するカウンターが、ゲージMAX時はダッシュや通常技に対しても適用されることになる。これによってゲージMAX時は攻撃力が上昇し、こちらの逆転性が上昇すると同時に逆に一気に逆転される可能性も上昇することになる。



攻撃力が高い代わりにリスクもでかい。短期決戦重視だ。

## 自分で溜めるか、溜めてもらうか

ゲージの溜まり方、溜め方はプレイしたことがあれば漠然とはわかる。でも活用するにはちゃんと知っているにこしたことはないぞ。

ゲージが溜まる(溜める)のは以下の2つの方法がある。

●ゲージ溜め(ABCボタン同時押し・押しっぱなし)
●相手の攻撃をガード、または喰らう。

ABCボタンによるゲージ溜めは意外に早いが、連続挑発（後述）で減らすスピードにはかなわないので、これのみによってゲージをMAXまで持っていくのはまず無理。

ゲージは自発的に溜めるだけでなく、相手の攻撃を喰らったとき、またはガードしたときも上昇する。ゲージの増える割合は、ヒット、ガード、技の種類に関わらず一定で、1ヒットあたり1／16、つまりゲージ0から攻撃を16回受けるとゲージMAXになる。

ちょっと特殊なところでは以下のような技がある。


ガードでもヒットでも増加量は均一。

●投げ、必殺投げ系

これらの技は喰らってもパワーゲージはいっさい増えない。ちなみにクラークのローリングクレイドルもここに含まれる。

●ガード不能打撃技系

リョウ・ロバートの連舞拳、アンディの撃壁背水掌、香澄の竜巻槍打がそれ。

これらの技は一見コマンド投げのようだが若干性質が違う。これらの技の場合、ヒット数分ゲージが増える。

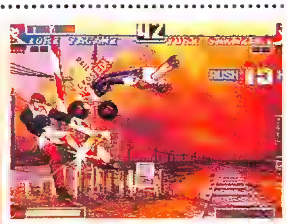
●乱舞系

龍虎乱舞、八稚女、鳳凰脚、馬乗りバルカンパンチなどのいわゆる乱舞系の技は、ガード時は一発分のみ、ヒット時はヒット数分ゲージが増える。

●ガード可能投げ系

乱舞系ににているが、ヒット表示のないもの。ゴローの超大外刈り、雲つかみ投げ、切り株返し、ユリの百烈びんた（Cボタンのもののみ、Aは必殺投げ系）、クラークのナパームストレッチ、庵の八稚女（MAX時のもののみ、ノーマル時は乱舞系）、マチュアのヘブンズゲイトがそれ。これらの技はヒット時、ガード時ともに一発分だけゲージが増える。

溜め方によって変わるのは、パワーMAXの持続時間。相手の攻撃によってゲージMAXになったときに比べ、自分でMAXにしたほうがパワーMAXの持続時間は2倍程度にもなる。これはあくまでどちらでMAXにしたかによって決まるので、相手の攻撃である程度溜まったところでゲージ溜めでMAXにする、というのが賢いやり方だ。



15ヒットの技ならパワーマックスまであと1発。残りは自分で。

## 連続挑発

相手が遠くでゲージを溜めるのを防ぐ方法、それがこの連続挑発である。挑発中、レバーをいずれかの方向に入れることでキャンセルできるが、相手のゲージを減らす量はキャンセルした場合も最後まで出し切った場合も一緒。このため挑発キャンセル→挑発キャンセル…と繰り返すことであっという間にゲージを減らすことができる。

連続して使うばかりでなく、こちらの攻めで相手のゲージが溜まってしまうのを防ぐため、こまめに挑発キャンセルを組み込んでいくのもいい感じだぞ。

システム

ガードがちの相手が狙い目だ

# ガード弾きの有効利用

担当：珈琲　ふりーく

# K.O.F'96

ガード弾きシステムは、その存在は知られているが、実用的に使われることは少ないようだ。ラッシュをかけていたら、いつのまにか相手のガードが弾いていたが、だいたいにおいて次の攻撃は間に合わない。

実際ガード弾きの瞬間にズバリ狙って大ダメージを与える技、例えば連続技などをたたき込むことは難しい。

しかし、ガード弾きを意識して連携をくめば、意外に利用価値があることに気付くと思う。ここでは予測の難しいガード弾き（ガードクラッシュ）をいかに有効利用するかを考えてみよう。まずはガード弾き値の高い攻撃をチェックだ。



ガード弾きを利用しないのはもったいないぞ。

## ガード弾き値の高い攻撃

ガード弾き値は技によって違う。傾向としては地上や空中のふっとばし攻撃や、立ち大攻撃がガード弾き値の高い、ガードを弾きやすい攻撃であるといえる。次いでしゃがみやジャンプの大攻撃、単発ヒットの必殺技となり、小攻撃や多段の必殺技はガードを弾きにくくなっている。

これは大まかな傾向なので具体的な技ごとのガードの弾きやすさは、表のランク分けを見てもらおう。これは実際にその技を相手キャラ（舞使用）に何度もガードさせて、ガードが弾けるまでの回数を調べ、それをもとにランク分けしたものである。あくまでゲーメスト調べなので、誤差はあるが参考にはなると思う。

いつも使っている技をガード弾き値の高い攻撃にとりかえる（例えばしゃがみ攻撃を立ち攻撃にするとか）だけでも、キャラによってはガード弾き率が大幅にかわってくる。

技の交換だけでなく、ガード弾きを意識した連携を使用すればさらにガード弾き率はUPするだろう。

## さりげなく下準備

いかにガード弾き値の高い攻撃を使用した連携を使用したからといって、一つの連携だけでガード弾きポイントをためてガード弾き、そのまま連続技をたたき込むことは、ほぼ不可能である。

理想は（理由は後述）ジャンプ攻撃、特に空中ふっとばし一発で相手のガードが弾ける状態にしておくことだ。空中ふっとばしは評価表によるとSを除いて、すべてAクラスである。それなりのバラツキはあるが、マイキャラの空中ふっとばしの評価を覚えておけば、それまでにどれだけ技をガードさせなくてはならないか、ある程度感覚的につかめるだろう。


バイスの空中ふっとばしは、ガード弾き値が高い。

あとは、いかにガード弾きポイントを溜めておくかだが、てっとり早いのは空中ふっとばし→地上ふっとばしと、これだけでガード弾き値の高いふっとばしを持つキャラならS＋A＋、低いキャラでもA＋A-のガード弾きポイントを相手に与えることができる。だいたいガード弾きに必要なポイントの30％は稼げたわけだ。



空中ふっとばしから、


地上ふっとばし。これだけでもガード弾き値はかなりたまる。

これを2回〜3回ガードさせれば、ガード弾きにリーチがかかる。次に空中ふっとばしをガードさせれば、相手のガードは弾ける。

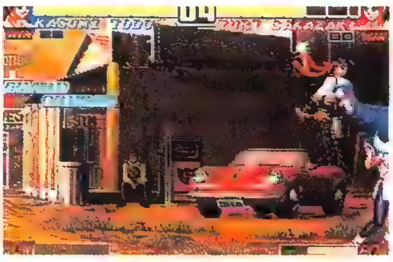
ここでガード弾きを迎えるにあたっての、とっておきの連携があるので紹介しよう。

## 正しいガード弾きの、いただき方

空中ふっとばしで、ガードを弾いたとして、ガード弾き中に攻撃を加えるにはどうするか。

空中ふっとばしが、ふっとばない攻撃だとして考えると、次の技は連続技になるぐらいの速さで出す必要がある。ぱっと思いつくのが立ち（キャラによってはしゃがみでも可）大攻撃で、実はそれが模範回答となる。

その大攻撃からキャンセルで必殺技がつながれば文句なしだ。空中ふっとばしでガードを弾き、大攻撃からキャンセル必殺技を入れれば、ガード弾きを充分に有効利用したと言えるだろう。



香澄の場合、空中ふっとばしでガードを弾いて、

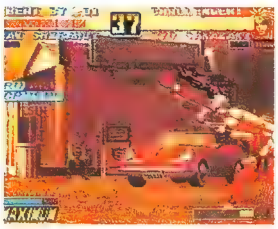


近距離立ち大パンチを入れて、

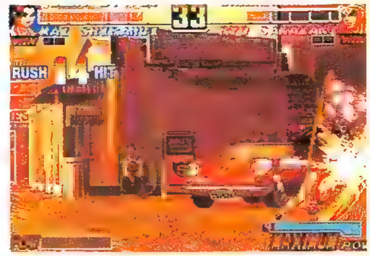


小重ね当て。余裕があれば、竜巻槍打でも。

空中ふっとばしの後、大攻撃を使う理由はダメージだけではない。空中ふっとばしでガードが弾けなかった場合でも、たいていこの大攻撃でガードが弾け、最悪でもキャンセル必殺技を入れることができるというわけだ。


ガード弾きから、

# SYSTEM



ここまで減らせるキャラもいる。

もっともキャラによってはこの方法がベストではない場合もある。例えば京なら空中ふっとばしでガードを弾くというよりは、評価Sがまぶしい地上ふっとばしでガードを弾いて荒咬み、などが現実的だろう。アテナなら空中ふっとばしでガードを弾いたらふっとばしを出すことになる。



地上ふっとばしでガードを弾いて、



荒咬みとかが現実的。

## ガード崩し能力評価表

| | 地上ふっとばし | 空中ふっとばし | 近立ち大P | 遠立ち大P | しゃがみ大P | 近立ち大K | 遠立ち大K | しゃがみ大K | 斜J大P | 斜J大K |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 京 | S | A- | A- | A | B | A- | A- | B | B | B |
| 紅丸 | A | A- | A | A+ | B | A | A | B+ | B+ | B+ |
| 大門 | A | A | B | B+ | A- | A- | A | B | C | B |
| テリー | A | A | C+ | A | A | A | A | B | B | B |
| アンディ | A- | A+ | A | A- | B+ | A+ | A | B- | B | B |
| 東 | A | A | A- | A | A | A | A | B | B | B |
| リョウ | A | A | A- | A | B+ | A- | A- | B- | B+ | B |
| ロバート | A | A+ | B+ | B+ | C+ | A | A | B | B | B |
| ユリ | A | A | A- | A | B | A | A | B+ | B | B+ |
| レオナ | A- | A | A | A | B | B+ | A | C+ | B | B |
| ラルフ | A | A | A- | A | C+ | B | B | B- | B- | A- |
| クラーク | A- | A | B- | A+ | B- | A- | B | B | B | B+ |
| アテナ | A+ | A+ | A- | A- | D | A | A | B- | D | C |
| ケンスウ | A | A | A- | A- | B+ | A- | A- | B- | B+ | B- |
| チン | A+ | A+ | A | A | B- | A | A | C | E | C+ |
| ギース | A- | A | A | A- | A- | A- | B+ | D | B+ | C+ |
| クラウザー | A | A | B+ | A- | A | A- | A- | C+ | B | B |
| BIG | S | A+ | A- | A | A- | A- | A | C+ | B+ | B- |
| キム | A | A | A- | B+ | B | A- | A | C- | B | B |
| チャン | A+ | A+ | S | A+ | B+ | B | B- | C | B | B |
| チョイ | A | A | A- | A- | A- | A- | A- | E | B+ | C+ |
| 香澄 | S | A+ | A- | B+ | A- | A | A | C+ | B+ | B |
| 舞 | A+ | A+ | A- | A | B | A- | A | C- | B | C+ |
| キング | A | A+ | A- | A | E | C+ | A | C | C+ | B |
| 庵 | A | A | A | A | B | A | A | E | B+ | B |
| マチュア | A+ | A | A | A | D | A | A- | C+ | C | C |
| バイス | A+ | S | A | A+ | B | A- | B+ | C | B | C |

**ガードが崩れた回数との対応**

S＝4回　A＝5回　A＝6回　A＝7回　B＝8、9回　B＝10、11回　B＝12、13回　C＝14〜17回　C＝18〜21回　C＝22〜25回　D＝25〜35回　E＝36回以上

※多段技は多段をガードさせて1回とする。
※筆者調べのため誤差があるけどゆるしてね。



空中ふっとばしでガードを弾いても、



これぐらいしか入れるものがないキャラもいる。

相手側に蓄積したガード弾きポイントは、なかなか回復しない。回復量は10カウントにつき、ふっとばし一発分程度である。

100%でガードが弾けるとして20%ぐらい。これを感覚的にでいいから意識しつつ、ガードが弾ける瞬間を予測していこう。

何発も相手に技をガードさせるためには、ある程度こちらが闘いの主導権を握っていなくてはならないが、ガード弾きを利用できるというのは相手にとってプレッシャーになり得る。

相手の待ち、という選択肢を奪う意味でもガード弾きは重要だ。キャラや相手にもよるが、K.O.F'96の新しい楽しみ方が見えてくるかもしれない。

## ガード弾きの狙い方の例

### ステップ0

空中ふっとばし→地上ふっとばし、などガード弾き値の高い技を連携や単発で何度かガードさせ、相手キャラをガードが弾ける一歩手前の状態にしておく。

### ステップ1

跳び込んで、空中ふっとばしをガードさせる。できればここでガードが弾けるように、ステップ0で下準備しておきたい。

### ステップ2

空中ふっとばし後、すぐ地上通常技を出す。空中ふっとばしでガードが弾けていればヒットする。まだ弾けていなくてもここで必ずガードを弾きたい。

### ステップ3

キャンセル必殺技を出す。ステップ2でガードが弾けていれば、地上通常技から連続ヒットし、ステップ3で弾けていれば必殺技のみヒットする。

システム

これで入力の成功率UP！

# コマンド入力時の注意点

## K.O.F'96

担当：珈琲　ふりーく

K.O.F'96のコマンド入力は難しい。必殺技の出せるか出せないか、ということが他ゲームに比べて重用視されているといえるだろう。必殺技は出せて当たり前という、このごろの流れとは異なるが、当然コマンドの正否はゲーム性として考えることができる。

とはいえコマンドがでないと、なんか自分がすごく下手になったような気がして悲しくなっちゃうんだよね。

そうならないために、K.O.F'96のコマンド入力のコツをチェックしておこう。

### コマンドによって入力法が違う。

一口にコマンド入力が難しいといっても、このコマンドは出るんだけどあのコマンドは出ない、ということは充分あり得る。これはいろいろな理由が考えられるが、最大の理由は斜め方向の入力を重要視しているコマンドと、そうでないコマンドがあるためだろう。具体的には、

**●斜め方向の入力が重要視されているコマンド**

←↙↓↘→ or →↘↓↙←
↓↘→ or ↓↙←
→↓↘ or ←↓↙
↙→
→←↙↓↘→ or ←→↘↓↙
← or →↘↓↙←→
↓↘→↓↘→
→↘↓↙←×2
↙→↘↓↙←↘

**●斜め方向の入力が重要視されていないコマンド**

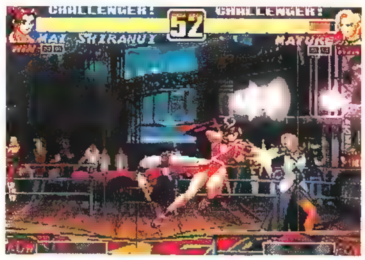
↓↘→↘↓↙← or ↓↙←↙
↓↘→
↓↙←↙→

という分類になる。

この分類に従ってコマンド入力のコツを見てみよう。

### 斜めを長く入れるコマンドその1

斜めを長く入れなくてはならないコマンドの代表格が←↙↓↘→ or →↘↓↙←（以下←↙↓↘→系）。このコマンドを理解すれば、K.O.F'96のコマンド入力を理解したようなものだ。


入力を理解する上でポイントとなる←↙↓↘→系

**●←↙↓↘→系**

このコマンドはすばやく入力すると、正確に入力しても受け付けてくれない。←と↓はすばやくてもよいのだが、↙と↘は長く入力しなくてはならない。

←と↓は約60分の1秒、↙と↘は約60分の2秒必要だ。60分の何秒では感覚的に理解しにくいが、すばやく入力すると出ない、ということは↙や↘を約60分の1秒で通りすぎているわけで、↙や↘を気持ち意識して出たなら、それが60分の1秒とか2秒とかの世界である。

この世界ではプレイヤーの問題だけでなく、ジョイスティック内部のマイクロスイッチの配置間隔すら気になってくる。斜め方向は縦のスイッチと横のスイッチの2つのスイッチで認識しているため、縦方向や横方向にくらべてデリケートなのだ。こうなってくると、筐体のメンテナンス以前の問題になるが、いきつけのゲーセンでなれてしまえば一応は大丈夫だろう。

斜め方向についてはこれくらいにして、触れていなかった→方向、すなわち最後のレバー方向の処理に移ろう。

←↙↓↘と入れて最後の→方向は横方向である。横なら一瞬入れれば良いかというと、実は違うのだ。なぜか？プログラム的に→方向を斜めと同じく約60分の2秒要求している可能性は否定できないが、そうであったとしてもしなくても、最後のレバー入力について最も影響を与えているのは、ボタンを押してからもレバー入力を受け付けているというシステムだろう。

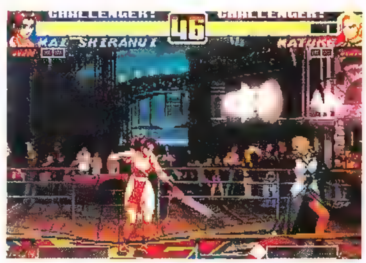
それを詳しく見てみよう。

### レバーとボタンの関係

このゲームはボタンを押してからも、レバー入力を受け付けるタイプのゲームである。受け付け時間は約60分の2~3秒ぐらい。その間も入力を受け付けている。

重要なのは受け付け終了時のレバー方向だ。

立ち、しゃがみ、ジャンプなどから必殺技の入力まで、この受け付け時間は存在しているが、その全てにおいてレバーを入れたい方向に入れたら、受け付けを終了までレバーを入れ続けておいたほうが良い。もちろんボタンを押してからもだ。そしてレバーだけではなくボタンもレバーと同じように約60分の3秒ほど倒し続けておかなくてはならない。


レバーもボタンも入れ続けるのだ。

これはおそらく、ボタン同時押しの成功率を上げるためで、ボタン同時押し系の入力がなされると、瞬時に受け付けが終了する。

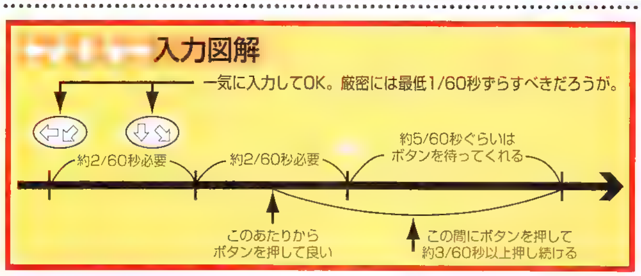
そのためC+Dで出る、ふっとばし攻撃は他の技に化けにくく、攻撃判定の発生も通常技に対して有利で、安定した攻撃と呼ぶことができるだろう。

その他、後転や、挑発、一部キャラの避けも入力した瞬間から行動を起こすので頼りになる。前転やパワー溜めも同じだが、前転の→入力はボタン入力より先に入れて、ボタンを押すまで入れ続けておかなくてはならない点に注意。パワー溜めは押した瞬間から約60分の1秒ほど、ほんの一瞬だけウエイトがあるようだ。


ふっとばしは頼りになる。

### ←↙↓↘→系の結論

←↙↓↘→系の入力は、斜め方向を気持ち意識して長めに入力。最後の→レバーは入れっぱなしにして、ボタンは押しっぱなしにする。これで入力の成功率は格段に上がるはずだ。




もし失敗するようだったら症状別に以下のような原因が考えられる。

**●通常技が出た場合、もしくはキャンセルがかからなかった場合**


通常技がでた場合。

# SYSTEM

まだ斜め方向を入れ足りない。最後のレバーを入れ足りない。最初の⇦方向が入っていない。ボタンの押し時間が足りない。コマンド入力が遅すぎる。ボタンが早すぎる。

**●⇩⬂⇨の技が出てしまった場合**



⇩⬂⇨または、⇩⬃⇦の技に化けた場合。

⇦方向にレバーが入っていなかった。

⬃方向の入力が短すぎた。

⬃方向の入力が長すぎた。

## 斜めを長くいれるコマンドその2

他のコマンドも基本的には⇦⬃⇩⬂⇨系の入力法で対応できるが、一応コマンド別にポイントを書いておこう。

●⇩⬂⇨、⇩⬃⇦

最初の⇩方向は、⬃または⬂で代用できるので、⬃⬂⇨か⬂⬃⇦でもOKだ。⇦⬃⇩⬂⇨系に化ける場合は、⇦か⇨方向が最初に入ってしまっているので、⇩から入力するように心がけよう。

●⇨⇩⬂、⇦⇩⬃

最初の⇨または⇦方向を斜めと同じように長く入れなくてはならない。⇩方向は⬃か⬂でも代用できる。⇨⬃⬂や⇦⬂⬃でもOKということだ。




レバーを真下から入れた方が安全だ。

●⬃⇨

原則通り斜めを長く入れれば問題ない。

●⇨⇦⬃⇩⬂⇨、⇦⇨⬂⇩⬃⇦、⇨⬂⇩⬃⇦⇨

最初の⇨、⇦方向も長く入力しなくてはならない。丁寧に早すぎず、遅すぎずを心がけて入力しないと出にくい。難度は高いが、手に覚えさせてしまえば問題ないはずだ。

●⇩⬂⇨⇩⬂⇨

このコマンドは短縮が可能で、⇩⬂⇨⇩⬂と最後の⇨方向を入れなくても技が出てくれる。この場合⇨に替わった⬂は余計長く入れてやろう。ボタンも⬂方向に入れてから押さないとコマンドが成立しないぞ。

●⇨⬂⇩⬃⇦×2

文字どおり⇨⬂⇩⬃⇦の入力を2回すればOK。しかも、この入力は受け付け時間が長く、約60分の30秒で入力を完成させても出てくれる。レバーだけ入力してからダッシュしてボタンを押しても技は出る。

コマンドの重複していない通常技を出しても、入力は覚えているし、ジャンプや前転、起き上がりなどでも先行入力を受け付けている。普通に通常技キャンセルで出そうとすると激ムズだが、入力時間の余裕さえあれば、それほど難しいコマンドではないのだ。




なんとかして入力時間をかせごう。

●⬃⇨⬂⇩⬃⇦⬂

レイジングストームも斜めを長く入れなくてはならない。最初の⬃や最後の⬂も同様だ。しかも最後のボタンは⬂と同時ではだめで、⬂を入れてからボタンを押さなくてはならない。コマンド受け付け時間は約60分の25秒と長いが、単体のコマンドとしては最も難度が高いだろう。



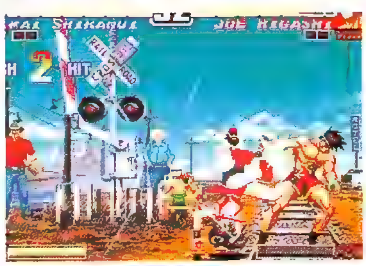

出すのも難しいが、当てるのはさらに難しい。

## 斜め方向が必要ないコマンド

種類的には少ない斜めのいらないコマンドだが、超必殺技に多く、覚えておく必要がある。

●⇩⬂⇨⬂⇩⬃⇦、⇩⬃⇦⬃⇩⬂⇨

超必殺技の3分の1以上を占めるコマンド。このコマンドは斜めを長く入れる必要がなく、正確に入れさえすれば早く入力してもOKだ。⇩⇨⇩⇦または⇩⇦⇩⇨でもでるぐらいだから、この4方向を意識して入力すればよい。ただし最後のレバーは、他のコマンドと同じようにレバーを入れっぱなしにしてボタンを押しっぱなしにしよう。




早く入力していいからキャンセルでも使いやすい。

●⇩⬃⇦⬃⇨

非常に出しやすいコマンド。コマンド表通り⇩⬃⇦⬃⇨と入力してもでるし、遅めに入力すれば⇩⇦⇨でもでる。最後のレバーはお約束通り。



⇩⇦⇨でもでるのがポイント。

以上のことに注意してコマンド入力すれば、どのコマンドも全然出ない、ということはなくなるだろう。あとは立ち技にキャンセルするなら跳び込みからの連続技で、しゃがみ技からなら⇩スタートの技を使う、などの工夫でコマンドの成功率はどんどん上がっていくぞ。■




跳び込み技から連続で立ち攻撃を出せば投げにならないぞ。

システム

コマンド入力受け付け時間の長さを使った各種入力法

# コマンド入力受付時間の秘密

# K.O.F '96

担当：借金

## 入力だけしておく

通常、必殺技を出すときは必殺技のコマンドを入力し、ボタンを押せばいいし、必殺技をキャンセルして使うときはキャンセルする技を入力後に素早く必殺技のコマンドを完成させればいい。

これで通常技からキャンセル必殺技の連係が出来上がるよね。もちろん'96でもこのことに例外はない。しかし'96は必殺技を出す際にコンピュータがコマンド成立を判断する、コマンド入力、ボタン受け付けの入力待ち時間が非常に長い。これによってさまざまな場面で必殺技が生きるのだ。

## その原理は?

これだけでは判りづらいと思うので詳しく説明していこう。

コマンド入力、ボタン受け付けの入力待ち時間が長いと、どういうことができるのか。まずは必殺技の活用法としてコマンド入力待ち時間の長さを使った技の紹介。

**●連係をずらせる。**

コマンド入力待ち時間が長いということは単純にコマンドを入力してからボタンを押すまでの時間を長くできるということ。

たとえばケンスウで地上戦を闘っているときに、相手が跳びそうな状況で吹っ飛ばし→超球弾の連係をおこなおうとしよう。

吹っ飛ばしは空キャンセルできるので吹っ飛ばし空キャンセル→超球弾のタイミングでコマンドを入力。C+D↓←↑（入力はここまで、ボタンはまだ）相手が跳び込んできたならそこでボタンを押して空キャンセル対空超球弾の完成。相手が固まっており吹っ飛ばしをガードしたならそこでボタンを押せばキャンセル超球弾のタイミングで打つことができる。

入力待ち時間が長いのでこのように違うタイミングで打ち分けることが可能になるのだ。


相手が跳び込んできたときには空キャン超球弾。


吹っ飛ばしをガードさせた後もコマンドは残っている。


ボタンを押してキャンセル超球弾の出来上がり。

**●途中で技を変える**

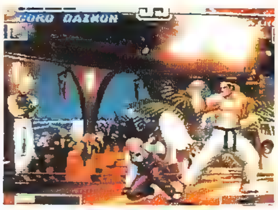
これは、リスクの大きい技の決定率をあげるのに役立つ。リョウの猛虎雷神剛は連続技にも使うが、地上戦でも狙う技。地上戦中に攻めのターンが移ったらとりあえず猛虎雷神剛のコマンドだけ入力しておく（ボタンはまだ）。

そこで、相手が地上で技を出してきたならすかさずボタンを押しガード後攻撃。跳んできたらガードか虎砲に変え、動かなかったら猛虎雷神剛コマンドで違う技が暴発しない小Kなどに変えて牽制しよう。

入力待ち時間が長いと、このように途中で技を変えることもでき強力だ。

**●歩きコマンド投げ**

コマンド投げを持っているキャラでコマンドの最後が前の場合（天地返し、ゴアフェスト、スーパーアルゼンチンバックブリーカーなど）、コマンド入力後に入力待ち時間が終了する直前まで歩いてから投げることができる。これにより投げ間合いの外から投げ間合いまで歩いてコマンド投げを決めるといった荒技が可能だ。割と厄介な隙があまりない乱舞技→乱舞技の連係にも最大ダメージを与えられるのはでかい。


超必殺技をガードしたら天地返しのコマンドを入力したまま、


歩いて投げ間合いに入ってからボタンを押そう。

入力待ち時間の長さを使った活用法はとりあえずこんな感じだ。他にもアレンジはきくがニュアンスはわかったと思う。続いてはこのページの本題であるボタン入力受け付け時間の長さを使った利用法を紹介しよう。

## ボタンは押しておけ

普段、必殺技を出すときはゲームによって多少変わるが最もポピュラーなのが、

**●コマンド入力→ボタンを押す。**

**●コマンド入力→ボタン離す。**

である。他にも

**●コマンド入力→ボタン同時押し。**

などで必殺技が出るゲームもあるが'96はコマンド入力→ボタンを押すの基本形を使用している。しかしボタンの受け付け待ち時間が長いことと、'96の裏技(?)ボタンを押している間常にボタン入力が成立しているという2点から様々な場面で活用することができるぞ。

まずはちゃんと説明しないとわかりづらいボタン押しっぱなしについて説明しておこう。

ボタンを押している間、常にボタン入力が成立している。

つまりコマンド入力が完成してボタンを押した後にボタンを押し続けると、ボタンを押してから必殺技の入力待ち時間が切れるまでコマンドが成立し続けているわけだが、これは普通に必殺技を出したときは実感しづらい。

判りやすく簡単な例を挙げて説明しよう。キャンセル必殺技を出すとき、最初に述べたとおり通常技を出してから素早く必殺技を入力する。だが、ボタン押しっぱなしでコマンドが成立するならば、同じボタンを使ったキャンセルは、最初に通常技を出すためにボタンを押し、そのままボタンを押しっぱなしにして出したいコマンドを入力すれば必殺技がキャンセルされて出るということになる。早速試してみよう。

通常技とキャンセルする必殺技が同じで実戦的な技といえば、紅丸の小足→居合い蹴り、やリョウの下大P→猛虎雷神剛、が挙げられる。小足を連打した後にキャンセルする小足を押しっぱなしにしてすかさず居合い蹴りのコマンドを入力してみよう。なぜか小足をキャンセルして居合い蹴りがでたはずだ。同様にリョウでも試してみよう。下大Pを出してそのままボタンは押しっぱなし。この状態で猛虎雷神剛のコマンドを入力してみよう。君たちの期待を裏切って猛虎雷神剛はでたはずだ。これが'96の新入力法ボタン押しっぱなしである。


下大Pを打った後ボタンを押したままコマンド入力。

# SYSTEM


すると勝手にキャンセルして必殺技が出る。

この押しっぱなしを使うと一体どういうことになるのか使える局面を例に説明していこう。

## 押しっぱなし活用法

ボタンを押している間、常にコマンドが成立しているため、起き上がり時や通常技をキャンセルするときに最速で技を確実に出すことができるのだ。では、具体例。

**●起き上がりに使う。**

1度ダウンさせられた後、虎砲や鬼焼きといった強い対空技を持っている場合、起き上がる少し前にコマンド入力を済ませておきボタンを押しっぱなしにしておこう。

これで攻撃が出せる状態（起き上がり終了時）になった直後に対空技が確実に出せるはずだ。

リバーサルが100％自由に出せるのだから、当然、戦力はアップする。


ダウンを奪われても焦らずに押しっぱなし。


これで確実に対空技が出る。

同様に、起き上がりにコマンド投げを持っているキャラなら、起き上がる前にコマンド投げを入力しボタンを押しっぱなしにしておくだけで、地上で投げ間合いにいる相手を必ず投げてしまうのだ。

だから投げキャラの起き上がりに不用意に密着するのはかなりの危険行為。大門とクラークなら避けの後も同じことができる。この押しっぱなし入力法が加わることで対戦の仕方ががらっと変わってしまうぞ。

**●キャンセルに使う。**

先ほど紹介した同じボタンのキャンセルの他に、コマンドが長い技にも使えるので紹介しておこう。

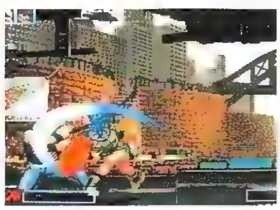
天地返しや地獄極楽落としといったコマンドの長い技に小Pなどのけぞりの短い技でキャンセルをかける場合、技の途中に小Pを混ぜないと難しい。こういった入力の時に小Pを出した後すぐに大Pを押しっぱなしにして入力を済ませてしまえばタイミングをはかる手間が省けるのですごく楽になるぞ。

**●相手の連係に割り込む**

相手の連係がガード→ガードのように連続ガードになってしまう箇所には使えないが、連続ガードになっていないかぎり、ほとんど割り込む隙がないほど強い連係にも割り込むことができる。

たとえばレオナのグランドセイバー→下大Pの連係がそれ。キムの大Pや舞の大Pくらい発生が速くても相打ちになり、間に技を割り込む場合、もしミスると下大P→グランドセイバーを連続でくらってしまう強力な連係だ。このように割り込みたくなくなる連係にもグランドセイバーガード後すぐにコマンドを入力し押しっぱなしにしておけばガード硬直が切れた直後に技を確実に出すことができるようになるぞ。

この連係に京なら鬼焼きでガード後攻撃、クラークならスーパーアルゼンチンが問答無用で襲いかかるだろう。


グランドセイバーガード後すぐにコマンド入力。


押しっぱなしで情け容赦ないですな。

**●技の連係に使う**

押しっぱなしを使うことで、'96特有の出にくい必殺技や必殺技→必殺技の連係もスムーズに出すことができる。

クラウザーのカイザーウェイブ連射は、使えれば強いが必ず出すのは割と難しい。このような技を出すときに押しっぱなしを使うと、必ず出すことができ、また最速のタイミングで連射することができるようになる。

**●多段ヒットに使う。**

連続技に組み込んだり、ガード崩し狙いで使うと強い多段ヒット（多段ヒットの使用方法や多段ヒットする技は多段ヒットのページ参照）に押しっぱなしを使うとどうなるのだろうか。

多段ヒットとは、超必殺技が出せない状態で多段ヒットする通常技を超必殺技でキャンセルしようとすること。通常技が2段になるというもの。

この時に入力する超必殺技のボタンを押しっぱなしにすると、攻撃判定の長い多段ヒット技の場合3ヒットするのだ。

理由を説明しよう。たとえばテリーの近大Kをパワーゲイザーでキャンセルすると大Kが2ヒットする。

ここまではいい。このときパワーゲイザーを押しっぱなしにした場合、先ほど押しっぱなしについて説明したとおりパワーゲイザーの入力受付け時間が切れるまでパワーゲイザーの入力は残っている。そして2ヒット目の大Kにもキャンセルはかかるため2ヒット目の大Kキャンセルパワーゲイザーがさらに入力され、3ヒットするのだ。

ここで大Kの攻撃判定が終わるため、3ヒット以上はしないと思うが、攻撃判定の長い技（特に吹っ飛ばしなど）にも押しっぱなしは使えるのである。


大Kにキャンセルパワーゲイザーを押しっぱなし入力。


これで多段がさらに1段増える。

'96の基本戦法になりうるコマンド入力待ち時間利用とボタン押しっぱなし入力法。必ず戦力になるはずだ。

これを知らなきゃ始まらない!!

# 通常技多段ヒット'96

## K.O.F '96

担当：借金

### その名も「超必殺技キャンセル」

一言で通常技が多段ヒットするといっても、ここで紹介しているものはもともと多段技であるものを多段ヒットといっているのではないということを先に述べておこう。

普段、ただ技を出した時、その技の段数というのは当然であるがあらかじめ決められており、その段数分ヒットする。

たとえばバイスの近距離大Pは2ヒット技であり相手にヒットすれば「RUSH2HIT」とちゃんとつながり、間合いによって2発目がすかることがあっても攻撃判定は出ている。


通常は決められた段数以上ヒットすることはない。

そして例外なくこの技だけで3ヒットしたり4ヒットすることはありえない。これは先ほど説明した技の段数がプログラム的に決められている事によって、バイスの近大Pは2ヒット技と決まっているから2ヒットしかしないのだ。

当たり前のことだね。そしてこの96に存在するすべての技の段数が同様に決められている。

しかし、この当たり前の条件を少しの努力を加えることで、決められた段数以上ヒットする多段技へと変えることができるのだ。気になるやり方はというと、

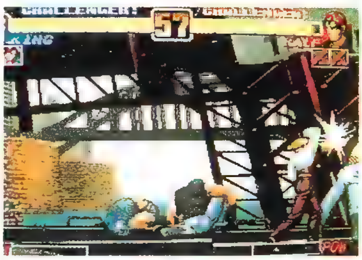
**●当然のことながらキャンセルのかけることのできる通常技を使う。**

**●絶対条件として体力ゲージが赤くなっていない時に限る。**

**●画面下にあるパワーゲージもMAXではいけない。(つまり超必殺技が出せない状態であることが第一の条件)**

**第一の条件を満たしているときに、**

**●多段ヒット技に生まれ変わることのできる技に超必殺技をキャンセルする。**


条件を満たしているときに多段ヒットする通常技にキャンセル。


入力が正確ならばっちり多段ヒットする。

多段ヒットできる技が限られているので、こういう表現になったが、多段ヒットできる技は表にまとめたのでそちらを見て欲しい。

本題はここからだ。多段ヒット技となる通常技に、この条件下でキャンセルする。超必殺技を出そうとしたところで体力が赤くなくかつゲージもMAXでないわけだから当然のことながら超必殺技は出すことができない。しかし超必殺技の入力だけは残っている。

その時にどういう理由でそうなるのか説明はできないが、多段ヒット技の残りの攻撃判定が発生してしまい、普段は起こることのない通常技の多段ヒットが完成するのである。これが多段ヒットの全容だ。

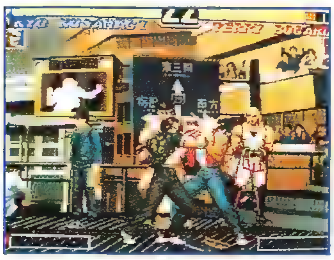
### なぜ多段ヒットするの?

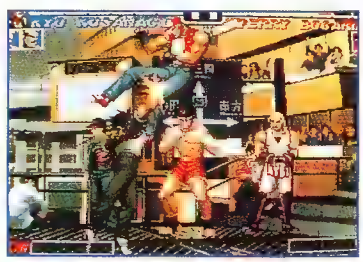
ここでは多段ヒットする理由について調べた結果を紹介していこう。

いろいろ調べた結果、多段ヒットする技には割と共通点があることが判ってきた。そのなかで多段ヒットする原因として挙げられるものがこれ。

**原因1**

**攻撃判定が1カ所以上あり、また広範囲に存在する技。**

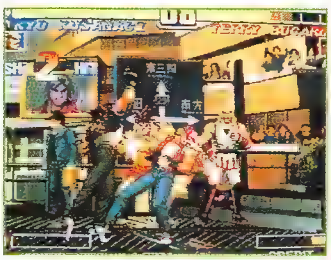




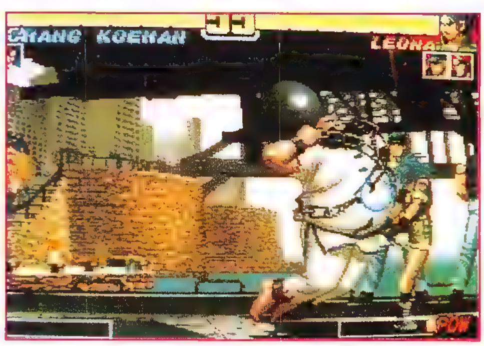
この写真を2枚見てもらうと、同じ下大Pでも攻撃がヒットしている部分が根元と手の先と、異なる部分に2カ所あることがわかる。

下大Pはもちろん単発技で、2ヒットはしない技。が、根元部分にキャンセルして超必殺技を入力。その時条件がそろっていたなら残りの攻撃判定である手の部分が発生してしまい2ヒットするのであろう。





また、攻撃判定が広範囲に存在する技も同様。チャンを例に挙げると、チャンの吹っ飛ばしは胸の上から膝が曲がった所までかなりの範囲に攻撃判定を持っている。

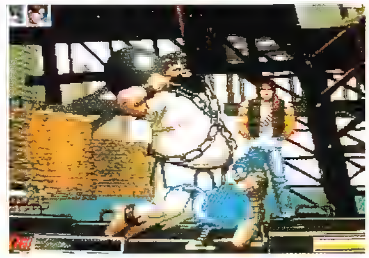






条件が揃っているときに吹っ飛ばし→鉄球大暴走と超必殺技をキャンセルすれば簡単に多段ヒットが味わえるはずだ。ただし、吹っ飛ばし技の性質上ヒットしたときはカウンター時以外2ヒットしてくれない。ガードさせたときに実感できるだろう。

# SYSTEM



鉄球大暴走をキャンセルすれば多段ガードに。

**原因2**

**●攻撃発生持続時間が割と長い。**

これはリョウの近大Pや舞の近大Kのように、攻撃判定が広範囲にあるとは思えない技が多段ヒットすることの理由。

技を出した際に発生する攻撃判定が、技を出したところから引っ込むまで持続しており、またその時間が割と長い場合、その技にキャンセルをかけた超必殺技が出ないと判断された後にもまだ攻撃判定が残っている。そのためもう1度攻撃が発生してしまい多段ヒットするものと思われる。

**原因3**

**●移動しないで出る技。**

これは原因1、原因2の延長になるが、多段ヒットできない技の説明にもなるのでくくらせてもらった。

移動しながら出る技には、テリーやロバートの吹っ飛ばしが挙げられる。これらの技はキャンセルをかけることはできるのに、多段ヒットさせることはできない。

いったいどうしてなのだろうか。これらの技は移動している間はもちろん攻撃判定がなく、また攻撃判定が発生して、技が出てからその技の判定が消えるまでが割と速い。

そして攻撃判定も足の先だけとなっているため、多段ヒットするための条件がほとんど満たされていないのだ。だから多段ヒットする技は、攻撃発生時間が長く存在する移動しない技に多く見られるのである。

## 多段ヒットの利用価値

通常技が多段ヒット技に変わるための入力方法や原因は判ってきただろう。だが、この多段ヒット技、果たして使用する価値があるのだろうか。こう首をかしげる人は、まだいるはずだ。多段ヒットを利用すると対戦にどういう影響を及ぼすのかここで紹介していこう。

**●技のヒット状態を見る時間の増加。**

龍牙やトルネードキックといった技はヒットすれば大ダメージを与えることができるが、ガードされると確実に反撃を受けてしまうため一瞬で出した単発技などにキャンセルするには割と勇気がいる。

これらの技につなぐときに多段ヒットを利用すればヒットしたかどうか見る時間が増えるので判断することができ、技の暴発を減らせるぞ。

**●連続技に組み込んで気絶値を稼ぐ**

大攻撃を連続技に多段ヒットとして組み込めば、通常に連続技を決めたときに比べ多段ヒット分ダメージが高い。

そして気絶値も当然高くなっている。'96は大攻撃の気絶値がとても高いので重要だ。

**●ガード崩しを誘発**

吹っ飛ばしや大攻撃を多段ヒットさせることでガードしたときのガード崩しを狙って起こすことができるようになる。たとえば京を使ってJ吹っ飛ばしで跳び込みガードさせる。

次に、地上吹っ飛ばしを多段ヒットさせ4回ガードさせる。



吹っ飛ばしを4回当てる。やり方は次のページを見てね。

これにキャンセル荒咬みなどを入れておこう。これでガード崩しの耐久値はかなり弱っており、次に跳び込みをガードさせればまず連携のどこかでガードが崩れるだろう。

ガードが崩れたところから連続技になるので、ガード崩しを狙って決めることができるのはかなり強いぞ。



崩し狙いで大Pを使った通常の連続技で攻めよう。

**●ガードするタイミングをずらす**

これは、空中技を多段ヒットさせることのできるレオナやキムにしかできないが、空中技を多段にしているため、1発目をガードした後すぐに相手がしゃがみガードすると2発目がヒットする、というもの。

これを使えばガード時間のずれを利用してのJ大K→小足やJ大K2段→昇りJ大Pなどが猛威を振るうだろう。多段ヒットの利用価値はこんなところ。キャラによってはかなりのパワーアップが見込めるだろう。

### 多段ヒット技表

| | |
|---|---|
| 京 | C+D、大P、下大P |
| 紅丸 | 下大K |
| テリー | 大K |
| リョウ | C+D、小K、大P |
| ロバート | 下小P、小K、下小K、大P |
| ユリ | 小K、下大P |
| レオナ | JC+D、垂J小K、J大K |
| ギース | 下大P |
| ビッグ | C+D、大P |
| アテナ | JC+D |
| キム | JC+D |
| チャン | C+D、下大P |
| 舞 | 大P、大K |
| キング | 大P、下大P |
| 庵 | C+D、下小K、大P |
| マチュア | 小K |
| バイス | 小K |

ここでは実戦での多段ヒット技を見ていこう

# K.O.F '96 多段ヒット連続技&入力のコツ

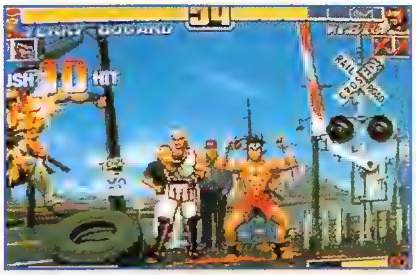
担当：借金

## 多段ヒットを使った驚異的連続技

多段ヒットを使って決めることのできる強力な連続技を紹介しよう。ただし手の動きはかなり忙しいぞ。

テリー

●J大K→近大K×3→大ライジングタックル（10ヒット）



J大K→大Kのつなぎがすべて。大Kを下大Kレバー離し（詳しくは後述する入力のコツを参照）で出すのがポイント。

リョウ

●小足→近小K×3→大虎砲（6ヒット）

●小足→近小K×3→極限流連舞拳→大飛燕疾風脚（9ヒット）

小足→小Kのつなぎは目押しで決めよう。

●J大K→近大P×3→極限流連舞拳→JC+D（9ヒット）

●J大K→近大P×3→猛虎雷神剛→虎砲（8ヒット）

この2つの連続技は決めると気絶を奪うことができる。狙うしか。

ロバート

●小足×2→近小K×2→大龍牙（6ヒット）

●大P×2→極限流連舞脚→JC+D（7ヒット）

小足→小Kのつなぎは、小足が技を重ねた状態に近いので割と楽に決めれるだろう。やはり手の動きの方が大変だ。

ユリ

●近小K×2→小雷煌拳（3ヒット）

●近小K×2→小回し蹴り（4ヒット）

リーチは短いものの小Kが下段なので結構使っていける技。余裕のある人ならめくりJ大Kから狙ってみよう。

レオナ

●J大K×2→昇りJ大P（3ヒット）

J大K×2→小足という下段へ移行する連係と混ぜるとかなり強力になる。

チャン

●下大P×2→鉄球大回転（3ヒット）

●下大P×2→大破壊投げ（2+1ヒット）

下大Pの2発目にキャンセルのかかる珍しい連続技。

舞

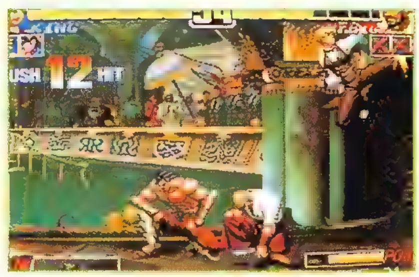
●J大K→近大P×2（近大K×2）→大龍炎舞（4ヒット）

J大K→大攻撃のつなぎが激ムズ。先行入力を使ってつなげよう。中・大ジャンプからだとつながりやすい。

キング

●J大K→近大P×2→大トルネードキック（端のみ8ヒット）

●近大P×2→大サプライズローズ→大トルネードキック（端近く12ヒット）



大Pを2ヒットさせた後のキャンセルが割と難しい。他にダブルストライクやミラージュキックもつながるが、大Pが少しでも離れるとつながらない。

庵

●下小K×2→近大P→葵花（6ヒット）

●下小K×2→近大P→屑風（3+1ヒット）

●下小K×2→下小K×2→葵花（7ヒット）

下小K→大Pの連係は十分狙っていける範囲。やはり下小Kの多段ヒットを正確に入力するほうに集中させよう。

マチュア

●J小K→近小K×3→小P→大メタルマサカー（9ヒット）



小Kキャンセルヘブンズゲイトは小Kのモーションが見えてからで十分間に合う。次の小Pへのつなぎは連打でもつながる。

バイス

●近小K×3→ゴアフェスト

激ムズのくせに全然減らず、狙う必要はまったくないだろう。ただ一応つながる。

## 多段ヒット入力のコツ

理屈では多段ヒットすることが判っていても、実戦で決めるのはやはり難しい。

ここでは多段ヒットを決めてもらうための入力のコツを伝授しよう。まずはその前の段階である通常技の性質について説明しておこう。多段ヒットの前の段階とはいえ知らないと損するぜ。

### ●通常技の性質

大Pなどに多段ヒットをかけようとして投げに化けてしまいブルーになることはよくある。

このとき「絶対投げてねーって」とか「大Pの方が全然速かったべ」という声が聞こえてきそうであるが、まったくそのとおりである。君は間違いなく大Pを先に押し、そして投げに化けたのである。

どういうことか説明すると、通常技を出そうとしてボタンを押してから実際にその技が発生するまでは以外と長い。そして大Pを押した後、大Pが発生する前にレバーを横にいれた場合投げに化けてしまうのである。

同様に下にいれると下大Pが出る。つまり確実に大Pを出したければ、大Pのモーションが見えるまではレバーを動かさないのが一番ということになる。これが通常技の性質である。

しかし大Pの後にキャンセルするのはコマンドの長い超必殺技、少しでも速く入力を始めたいのに大Pのモーションを見届けるのはもったいない。そこで通常技の性質を逆に利用してしまおう。



大Pを押してから発生するまでに少し間がある。

通常技はボタンを押してから技が発生するまでに時間がある。そしてその間にレバーをいれると技が変形する。

テリーを例に挙げると、テリーの多段ヒット技は近大K。そしてキャンセル技はパワーゲイザー。パワーゲイザーの最初のコマンドは下スタートなので下大Kを入力しよう。下大Kが発生する前にレバーを後ろまで持っていき、近大Kが出たら残りの入力をしてみよう。これで多段ヒットが完成したはずだ。



下大Kの後すぐにレバーを後ろまで持っていく。

# SYSTEM

通常技の説明が済んだところでいよいよ他の連続技の説明もしていこう。
リョウの多段ヒットは小Kと大P。そして超必殺技は龍虎乱舞と覇王翔吼拳の2つがある。得意な方を使用すればいいだろう。まずは龍虎乱舞入力。龍虎乱舞入力は下スタートなので下大Pレバー離しを使う。そして残り入力でいいだろう。
入力を終えた後もボタンを押しっぱなしにすることで3ヒットさせることができる。
続いて覇王翔吼拳入力。小Kを多段ヒットさせるときは特別に問題はない。大Pを多段ヒットさせる場合は、投げに化けない入力が必要。
通常技の性質を利用して投げを入力。投げが完成する前にレバーを離せば、大Pが出てくれるので覇王翔吼拳の残りを入力をする。このときも覇王翔吼拳入力後ボタンを押しっぱなしにして3ヒットさせよう。
ロバート、ユリも基本的にはリョウと変わらない。ただ攻撃判定の関係で2ヒットしかしないので押しっぱなしにする必要はない。入力を完成させたらすぐ必殺技へキャンセルする準備をしよう。



龍虎乱舞、覇王翔吼拳得意なほうでいい。大Pなら投げに注意。

空中超必殺技のレオナはJ大Kを多段ヒットさせる。だからコマンドの途中に大Kを混ぜるのが最もやりやすいだろう。入力は↓↘←大K→↘↓↙←AorC。
チャンはもともと多段ヒットさせる技が下大Pなのでそれほど問題はない。落ち着いて鉄球大暴走を入力しよう。
舞は結構厄介。とりあえずは超必殺忍蜂の後ろ入力までではかの技が暴発しない大Kを勧める。J大Kを当てた後は先行入力で↓↙←大K。大Kのモーションが見えたら残りの入力でいいだろう。
慣れてくれば大Pでも決めれるようになるぞ。大Pを使うときはリョウの龍虎乱舞入力の要領でOKだ。
キングもほとんど舞の入力と変わらない。ただ大Pをニュートラル（レバーを中央にする）で出すと決めやすいのでそのやり方を紹介しておこう。
J大Kを決めた後先行入力で↓ ↘ニュートラル大P。後は残り入力でいいだろう。キングはその後のキャンセルも難しめなので、練習が必要だ。



J大Kの後は先行入力で、↓↘ニュートラル大P。



イリュージョンダンスの残り入力で多段ヒット。



次のキャンセルも気を引き締めないと割とミスる。

庵の下小K×2はあせらず下小K後に入力すればいいだろう。大Pに頭がいき、ここに集中しないと結構ミスる。マチュアも同じ。
バイスは、ネガティブゲインの1回目の入力の間に、アウトレイジが暴発しないように下小Kを出す感じで小Kを出す。そして残り入力だ。



→↘小K↓↙で小Kを出せば残り入力で3ヒットするぞ。

## 吹っ飛ばしもガツガツやる

連続技として多段ヒットを使う場合は今紹介したキャラに限定されてしまうが、吹っ飛ばしを多段ヒットさせることで生きるキャラもいる。多段ヒットと、ボタン押しっぱなしを駆使してすごい吹っ飛ばしを見舞おう。
吹っ飛ばしが主に生きるキャラは3人。チャンと京と庵だ。
チャンの吹っ飛ばしは攻撃判定が縦に広いので、吹っ飛ばし↓鉄球大暴走押しっぱなしで3回ガードになる。この後鉄球大回転にキャンセルすればかなりガードさせることができるので、これを繰り返せばガードクラッシュは免れない。
京と庵は少し入力が増える。とりあえず基本は吹っ飛ばしキャンセル超必殺技なのだが、少しでも速く多段ヒットさせたいので途中入力をすすめる。つまり超必殺技の後ろまでコマンドを入力し、ニュートラルでC＋D。残り入力でコマンドを完成。これで2回ガード確定だ。この後さらに屑風（正確には再度超必殺技入力）を入力する。これで3回ガード。さらにその屑風を押しっぱなしにすれば4回ガードに。



まずは↓ ↙ニュートラルでC＋D。



残り入力で2回ガード確定。



さらに屑風入力。そしてボタン押しっぱなし。

そして庵ならさらに屑風入力で5回もガードさせることができるのだ。これだけガードさせればさすがに次の連携でガードは崩せると思うぞ。他のキャラもここまではいかないにしろ1回しか出せないところを多段にできるわけだから使っといて損はない。
多段ヒットを使いこなせるようになれば君の対戦の幅も間違いなく広がることだろう。

K.O.F '96

最小限の被害でくいとめよう

# 振り向き時のガード方向

担当：珈琲　ふりーく

## ガードはどっち?

K.O.F.'96の振り向きには独得のくせがあるため、なかなかマイキャラが振り向いてくれなかったり、ガード方向がわからなくなったりしやすい。



アテナ戦のガード方向のわからなさといったらもう!

この現象はすでに'96対戦の狙いの一つになっているので、対策を考えておかないとまずい。納得のいかないまま相手の攻撃をくらうのは精神的にも非常に悪い。また、なぜガードできないかを知ることによって、こちら側がその攻めを利用することも可能になってくる。

このページで振り向きをチェックしてより楽しい対戦ライフを送ろう。



ガード方向はどっちかな?

## 振り向きの傾向と対策

'96の振り向きをさまざまな実験によって調べてみたところ、以下のような傾向があることがわかった。振り向きを理解する上で避けては通れないのでしっかりチェックしておこう。

**●相手に背中を向けている時のガードは相手方向**

自分に対して相手がどちらにいるのかではなく、あくまで自分の向きに忠実にガードすればよい。



この場合ガード方向は相手方向斜め下。

**●くらい、ガード、ガードクラッシュ、技硬直、気絶、ジャンプ中は振り向けない**

ただし、必殺技を使用した場合は、その限りではない。

ポイントは、くらい、ガード中に振り向けないというところだろう。背中から固められている時、相手方向にレバーを入れ続けるのは頭でわかっていても難しい。しかもガードならまだしも、くらっている時はさらにとまどう。背中からくらっている時に相手と逆方向にレバーを入れ続けていると、連続表示はつながっていないのにくらい続けることになる。



この時点でもガード方向は相手方向斜め下。



くらっていてもガード方向は相手方向斜め下。

ガード方向は自分の向きだが、必殺技の入力は相手方向が正面である。ちゃんと相手方向に出るので安心して入力しよう。



跳び越してしまった時は、



相手方向を正面として必殺技を出せば、ちゃんと出てくれる。

**●立ち振り向きは一瞬で行われるが、しゃがみの振り向きは60分の10秒程度かかる**



しゃがみの場合、



振り向きモーションが60分の10秒くらいある。



これで振り向き完了。ここでガード方向がかわる。

振り向き中ガードできないという理由のほとんどがこのしゃがみの振り向きに60分の10秒程度かかるという事実によるものである。しゃがみの振り向きモーション中は、まだ振り向いていないので、相手方向にレバーを入れてガードしなくてはならない。相手の攻撃が立ちガード不可なら相手方向斜め下だ。ただしこの場合ガードはできるが、なかなか振り向けない。相手の攻撃が完全に連続ガードならしゃがみ続けておくのがBESTだが、レバーを相手と逆方向真横に入れることにより動ける場合は、それで振り向いてからすぐしゃがみガードに切りかえるとよい。



立っている時は、



一瞬で振り向いてくれる。

# SYSTEM

ただしこれは理論上のお話で、実際に状況を判断して２つのガード法を使いわけるのは難しい。

現実的には相手方向斜め下にレバーを入れ続けてガードモーションを長くすることにより、ガードするのがよいだろう。マイキャラが振り向ききったらガード方向を変えるのだ。これも難しめだが、離れるのを待てば意外にうまくいくものである。


相手の技をガードして離れるのを待つ。

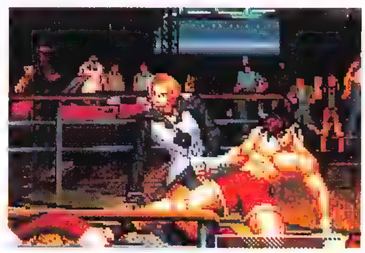
念のために書いておくが、ガード中にガード方向にレバーを入れ続けることにより、ガードモーションを長くすることができる。ニュートラルを標準するとレバーを前に入れたり、ボタンを押したりすることによって、ガード時間を短くすることも可能だ。

## 起き上がり時の振り向き

起き上がり時の振り向きもちゃんと理解しておかないと、疑心暗鬼にかられてしまうぞ。

●起き上がり時背中を向けている時は、レバーをニュートラルか真下以外に入れておけば無敵中に振り向いてくれる。

要は相手方向に対して素直にガードしていれば、時間のかかるしゃがみ振り向きといえど、ちゃんと無敵中に振り向いてくれる。下段攻撃を起き上がりに重ねられていたとしても、しゃがみガードすることができる。起き上がり時に背中からくらった場合は、レバーがニュートラルか真下に入っていたと考えられるのが妥当だろう。

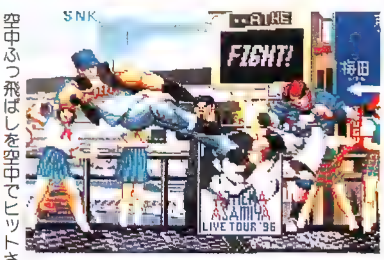

逆に起き上がっても、


ちゃんと振り向いてくれるぞ。

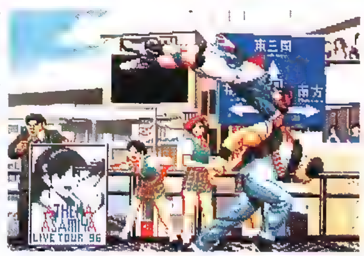
一応背中を向けてダウンする典型的な例を挙げておく。

・相手の空中ふっ飛ばし攻撃を空中でくらった、もしくは地上の低い打点でくらった（腹やられ）後相手が前ダッシュしてきて、ふっ飛んでいる自分を追い越した時

ダウン回避をした場合も、立ち、しゃがみのどちらかのガードでもできるぞ。



空中ふっ飛ばしを空中でヒットさせて、


ダッシュで相手を追い越す。


すると相手の背中側へ。

・背中からダウン技をくらった時

・大門の切り株返しなどの技をくらった時

起き上がり時はちゃんとガードしていればしっかりガードしてくれる。振り向きのさらに振り向き、などでまどわされるとつらい部分もあるが起き上がり時の振り向きと通常状態の振り向きに分けて考えれば大丈夫だ。

振り向きは理解してもやはり的確にガードするのは難しい。本文にも書いたように、原則として自分が振り向ききるまでガード方向は変えず、振り向いたと思ったら相手方向と逆にレバーを入れてガードするのが現実的だ。攻撃側もそれに対応して、振り向きの瞬間に立ちガード不可攻撃を出すことも可能だが、そこまで攻撃側がするのならば、防御側も立ち振り向きで振り向きのタイミングを早めるぐらいのことはすべきだろう。

またガードでつきあわずにジャンプや前転という手もあるので、自分のプレイスタイルに合った回避法を選択しておこう。


背中からガードさせて、


相手が振り向くタイミングにあわせて下段攻撃！

ジャンプ攻撃　応用編

# 一言にジャンプといっても奥が深いのだよ

# K.O.F'96

担当：Ｐ・鈴木

## 第1章 強力な軌道 中・大ジャンプ

さて、基本で4種類のジャンプ攻撃の出し方を覚えてもらったところで、まずは基本となる使い方を示していこう。

**小・中ジャンプ**

主に相手が地上にいるときに攻め込む意味で使う。着地するまでの時間が短いので、相手はなかなか反応できない。

よって相手にガードを強いることができるので、この小・中ジャンプが出せるように試合を運んでいくのが理想だ。

**通常・大ジャンプ**

これらのジャンプはジャンプの高度が高い分、遠くまで跳ぶことができる。一瞬で相手との間合いを詰めたいときに使うといいだろう。

しかし、高度が高いということは、その分相手も反応しやすいことになる。離れていてもすぐに攻め込めるというメリットがある分、リスクも大きめだ。これらのジャンプをする場合は着地点の計算をしっかりとしておこう。

理想の地点は、相手の目の前に跳ぶ蹴りの攻撃判定が有り、当たるかどうかすれすれの場所だ。これなら相手は対空を出しづらい。



ここに着地できれば相手はガードするしかなくなる。

この2つを、まとめてしまったのは、基本的に性能が一緒だから。ただ、横に進む距離が違うので、相手の位置にあわせて使い分けていこう。

だが、中ジャンプと、この大ジャンプは、ゲーム中に、他のジャンプ以上に、その性能を生かせる場面が多い。ある程度やりこんだ人は、これら2つのジャンプを使う比率が高くなっていることに気づくだろう。

なぜ、これら中・大ジャンプが有効なのか。この謎を今から探っていこう。

### 強さを探れ・謎学の旅

まず1つ目に、残像が付くということ。視覚的に圧迫感があるほか、実体がどこにあるのか惑わせられるという効果を持つ。これにより、相手が対応する際にはジャンプの軌道を推測しなければならない。空中で軌道を変えられる技（フェニックスアロー等）を持っているキャラはこの要素を活用できる。



分身するので、軌道を計算しないと大変見切りづらい。

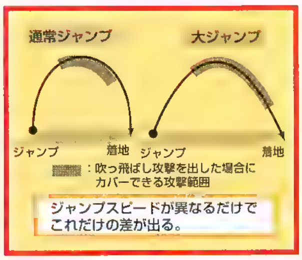
だが、最も大きく挙げられるメリットとは、「横に進むスピードが速い」ということ。一口で言ってもその中にはいろいろな利点があるので、ここで1つずつ説明していこう。

**●カバーできる攻撃範囲が大きい**

「同じ攻撃を出した場合、4種類のジャンプは、すべて同じ時間のあいだ判定を出し続ける。」

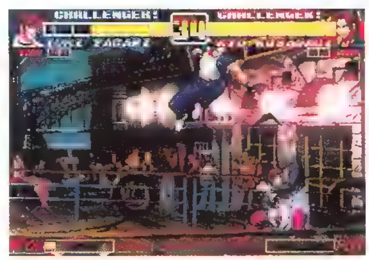
これは、あまりに当たり前のことでありすぎて、意味が分かりづらいかもしれない。

ここでもう一度考えてみよう。ジャンプの速度が速いということは、同じ打点で出した場合に遠くまで攻撃できることになる。ということは攻撃判定を早めに持ちつつ相手に飛び込めるのだ。それだけ相手に対空されにくくなり、前・後転をされたときのフォローも利きやすくなる。特に攻撃判定が一瞬しかでない跳び込みを常とするようなキャラは、このメリットを大いに生かす必要がある。




**●目的地に着くまでの速さが当然速くなる**

極端な話、攻めるために跳び込むのであれば通常ジャンプよりも中ジャンプを使ったほうが効率がよい。制御できない時間が少ないためにその後の行動がしやすくなるわけだ。



この時間が少しもったいない。

**●ジャンプ攻撃をガードさせたあとの間合いが近い**

これもジャンプに勢いがあるためだ。攻める上では重要な要素となる。近ければ近いほど相手を固める技の数が増え、投げにいくときにも最小限の踏み込みで済むからだ。



跳び込み攻撃をガードされてもここまで近づける。

これらから考えて、中・大ジャンプは固めを行う上で重要かつお手軽な手段であることが分かる。攻め込む導入として使うジャンプ攻撃は中・大ジャンプに決まりだ。

そして残念ながら、中・大ジャンプの性能が悪いキャラはこの時点で一歩引けを取っていることになる。性能が悪いとはどういうことか、はっきり言えば跳びすぎのキャラということになるだろう。



ユリは残念ながら空中戦が不得意。地上戦でカバーか。

これも空中必殺技を持っているキャラならまだ制御が可能だが、持っていないキャラは何とかしてこの欠点をまかなわなくてはならない。これからあとの内容でがんばってカバーしていこう。

## 第2章 6種類の技を使い分けろ

6種類の技とは、小攻撃、大攻撃のそれぞれパンチとキック、ふっとばし攻撃、そして空中必殺技、これらを指す。

威力から見た使いやすさはとりあえず後回しにして、まず最初に「攻撃が出る方向」から使い分け方を考えていこうと思う。

K.O.F.96において、攻撃が出る方向を分けた場合、主に以下の2つになってくるはずである。

・横方向に強い攻撃
・下方向に強い攻撃

当然、それぞれを使っていく状況も異なってくる。どの

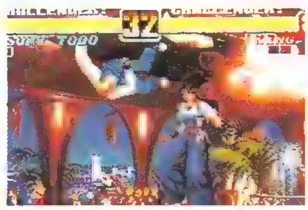
# JUMP

ような場面で使っていくと有効になるのか、という問題をこれから考えていこう。

## 状況を探れ・謎学の旅・2

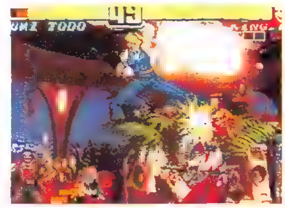
まずは横方向を使うと良いであろう場面から考えていく。

簡単に思いつくのは、お互いが空中にいる状態のときだろう。しかし、早計にそうと決めつけてはならない。相手を押さえ込んだ状態の場合、（自分のほうが明らかに上にいる場合）は、下方向に強い技のほうがよい結果になる可能性が高いはず。


この状況を作れたならば横よりも下方向に強い攻撃だろう。

横方向に強い攻撃は自分が押さえ込まれている状態、あるいは両者がもつれている状態のほうが威力を発揮するのだ。今まで1つの攻撃しか空中で出してなかった人は再考の余地があるぞ。

他にも変わった考え方はある。空中から地上に連続でつなげることがとても難しい（ゲージについてのページ参照）のだ。K.O.F.'96の場合、地上にいる相手に対して下に強い攻撃を当てたところで、着地後ガードされてしまうのがオチである。引きつけて当てるという選択もあるが、それではなんのための下に強い攻撃だか分からなくなってしまう。


この高さで攻撃を当てても地上で技をつなげられない。

ここは思い切って横に強い攻撃で跳び込み、連続技に賭けるといった考え方のほうが適しているのではないだろうか。この場合、横に強いというよりも上に強い攻撃のほうが有効になってくるだろう。ビッグやアンディの小キック跳び込みは決して間違った選択ではないのだ。


ここからならしゃがみ小Pを連続で当てられる。

その分、対空技で返されやすいといったデメリットもある。だが、対空されないであろう状況を作ることができれば、この作戦が功を奏す可能性は高くなるはずだ。

下に強い攻撃は、相手を押さえ込む際につなぎで使う、この程度の認識でよいのではないだろうか。結局この攻撃は相手のミス待ちになっている（ガード崩しはあるが）ところが大きいのだ。

しかし、これにも例外がある。それは中段攻撃だ。あまりに下方向に判定が伸びている技を、ジャンプした後すかさず出すことによって、見てから立ちガードできない状況にすることができる。


見てからガードは苦しい。これが中段攻撃だ。

この中段技は、ガードしようとしても、完全に防ぎきれるものではないため、崩す手段としてきわめて重宝するものである。ましてや、固めから投げにいってもレバー下＋ボタンで簡単に抜けられてしまう今作では、中段攻撃を持っているかどうかでキャラの強さが分けられてしまうほどだ。

ただ、中段攻撃といっても、見てから反応が間に合わないクラウザーの大キックとラルフの垂直大パンチとでは、当然性能差があるわけで、それをガードできるかどうかのラインは対戦相手によって変わるわけだ。それでも覚えておいて損はないので、自分の持ちキャラの中段になりそうな技はぜひおさえておこう。


一応この技も中段といえるかな。相手によって有効度は変わる。

次は威力から見た技の選択について考えていく。

## 威力から考えた仕掛けについて

攻撃の種類（小・大・C＋D）によってガードさせたときの硬直が違うということは、誰もが知ってる事実だが、この硬直の差を利用した攻めについて少し考えてみよう。

**●中段を持ったキャラ**

ガードを硬直させたままでも相手にダメージを与えられる時点で中段を持たないキャラよりも有利だ。このようなキャラを使って攻める場合は、なるべく相手にガードを続けさせられるように、「大」もしくは「ふっとばし」を使って跳び込むのが理想。

いかに固めを持続しつつ中・下段を混ぜるかがポイントになってくるだろう。さらに、次に述べる攻めも使っていけばバリエーション豊かな闘いが望める。


いかに中・下段でゆさぶりをかける状況を多くつくるかだ。

**●中段を持たないキャラ**

相手がガード硬直している間に、削り以外でダメージを与えることは不可能なので、以下の2つを巧みに混ぜて相手を翻弄していく。

A　相手のガード硬直が解けた時点でこちらの攻撃（足払いなど）が重なっているようにするため、「大」もしくは「ふっとばし」を使って跳び込む。

ガード時間が長いということは、それだけ相手に考える時間を与えているということに注意。この攻めは、固めを持続させるために使っていくべき。相手を端に追い込んでいく術として最適である。


この繰り返しだけでも相手を画面端に追いやれる。

B　敢えて相手が動ける時間を早く発生させるため小で跳び込む。

相手のガード硬直が解けた瞬間が仕掛けのチャンスである。あいも変わらずガードを続ける相手には通常投げもしくはガード不能の打撃技を仕掛け、手を出してくる（投げを狙っている）ことを読んだ場合はそれより先に技を重ねる。先に技を重ねる、というこの加減が難しいところ。やりこんでタイミングを覚えよう。

この小で跳び込むことによって、相手の焦りを誘うほか、半ば強制的に駆け引きをさせるというのが面白さ。相手に時間的余裕を与えないところがポイントだ。


小攻撃で相手に考える時間を与えない。


そして投げ成功。駆け引きに勝ったといえる。

# JUMP

なお、マチュアとバイスの小キックは、この内容に該当しない。大攻撃だと思ってもらっても差し支えないだろう。（敢えてコマンド投げを除いたのは、このゲームを遊ぶ上で、駆け引きが盛り上がって欲しいと思うからだ。

使うなといっているわけではないことをここに記しておく。ちなみに、対戦において相手が駆け引きというものが分からないほどの初心者の場合は、投げの選択を選ぶ率を落として挙げよう。）

## ふっとばし攻撃の強さに迫れ

さらに吹っ飛ばし攻撃に焦点を絞って強さの理由を探していく。小・大に勝る勝手の良さの原因はどこにあるのだろう。

**●ヒットするとダウンする**

これによりどんなに強い打点で攻撃しても全く問題がない。小・大技の場合はあまりに高すぎる打点で攻撃を当ててしまうと、相手が「くらい」から立ち直り、その後の展開が不利になってしまう。この点を心配しなくてよいのは大きい。似たようなものに次のような利点がある。



このあと大門に投げられてしまう。打点が高すぎだ。

**●ガードさせたときの硬直が長い**

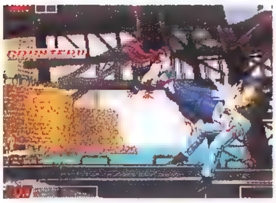
これまで書いてきた内容も手伝っている。早めに技を出しながら突っ込んでいくことができ、しかもこちらが先に動ける場合が多く固めを行う上では、このうえない能力を持っている。ふっとばし攻撃が強いキャラは中ジャンプから連発することで相手を端に追いやることが可能だ。



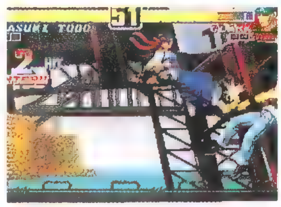
ふっとばしをガードさせてからダッシュで近づくこともできる。

**●カウンターでヒットした場合に追いうちが望める。**

実際にカウンター後、見てからちゃんと追い討ちすることができるチャンスはジャンプふっとばしの後ぐらいのものである。相手が無理な対空を狙った時は、たいがいカウンターを取れるので、ふっとばしで跳び込むときは追い討ち（慣れないうちは再度ふっとばし）の準備をしておこう。ふっとばし2発の攻撃力は馬鹿にできない。地上で連続技を狙うより有効度が高いといえるかもしれないぞ。



カウンターヒット。常に画面上部の表示に気を付けていよう。



すかさず大ジャンプふっとばし。乱舞なども当たるので狙おう。

もちろん、出るまでがほかの技に比べ若干速いということや、威力があるということもメリットの1つ。やはり、大半のキャラの普段の跳び込み技はふっとばし攻撃で揺るぎないだろう。

## 忘れるな空中投げ

空中投げの存在を忘れてはならない。今作の空中投げの間合いは全般的に広めになっている。

だが、相手が跳んだのを見てから空中投げにいくのは、キャラにもよるがあまりいい策ではない。相手が攻めてくるときは、ふっとばし攻撃を早出ししてくる、という前提から考えた場合、いくら間合いが広い空中投げといえど近づく前に潰されてしまうのは当然なわけで、それならこちらも対空にふっとばしの早出しを使ったほうが効果が高い。

それよりも、攻めている最中、思いもよらないときに相手を投げていることがよくあるはずだ。相手が昇り蹴りで対空しようとしてジャンプした瞬間に、偶然投げ間合いの中に入ったからだと思われる。この偶然という要素を考慮に入れて跳び込み技を選択すべきだろう。

空中投げを持っているキャラは、ふっとばし攻撃と大攻撃を状況によってうまく使い分ける必要がありそうだ。そこまで気がまわらないという人は、適当に2つを混ぜるだけでもそれなりに効果を発揮できると思うぞ。

## 第3章 判断しきれるか 各種対空

これだけジャンプ攻撃が強いゲームなのだが、では対空はどうかというと、いまいちだというキャラが大半を占める。「この技を出し続けさえすれば安全」というものがないため、どうにかして押されている状況から切り抜けなくてはならない工夫をして使っていく必要があるぞ。

いかに対空を行えばよいか。そしてそれに対する攻撃方法は何が考えられるだろう。

## 跳ばれてしまったときの攻防

攻防を考える前に、本当に対空技が弱いのか考えてみる。

通常技対空のしゃがみ大パンチや立ち大キックは、いかにも対空に使ってくださいといわんばかりの方向に攻撃をするが、斜めに跳んできたふっとばし攻撃に簡単に潰されてしまう。



あれまあ。

必殺技対空の数々もジャンプふっとばし攻撃に相うちになったりしやすい。（意図と反して使える対空になっている必殺技もあるが）。



おやまあ。

これら対空技を使って無傷で対空できる場合は、相手が上から落ちてくる形のときのみである。



これが対空技の性能だ。でも上からの攻撃だけじゃ力不足。

対して対空に失敗している場合は、相手が横から突っ込んでくる形のときだ。

ここから、

「相手は中・大ジャンプで跳び込んでくることが多いので、上方向に強い対空を持っ

# JUMP

ていても横から潰されてしまう」ということが推測できる。ふっとばし攻撃の攻撃判定がくらい判定よりもかなり前に出ているため、対空を怖がられず比較的安全に跳び込まれてしまっているのだ。

　似たような理由で斜めからの空中必殺技も対空技を潰しやすい。急に軌道が変わり、タイミングをずらされる、というのも理由の1つ。では、どうすればこれらのジャンプ攻撃に対抗できるのだろう。

　突き詰めて考えて、絶対に必要になってくる要素は有効な位置の確保。その有利なポジションとは次の2つだ。

**●相手が出すジャンプ攻撃の攻撃判定がある部分のさらに上**

**●対空が成功するほどの下、あるいは攻撃が届かなくなる反対側**

　そして重要なキーワードが「技を置いておく」だ。ここまで踏まえて対空の策を練っていこう。



このような行動が技を置いておくということだ。

## 合言葉は「上の上」

　相手がジャンプしたときにこちらもジャンプするというのはかなり有効な方法だ。早く跳べば跳ぶほど効果が高い。相手が技を出す前にジャンプ攻撃を重ねられれば最高だ。

　もしそうでなくても、相手よりも上の位置にいることができれば相手の攻撃をくらってしまう率は減るだろう。

　相手がジャンプすることを読んで、早めにジャンプすることができた場合は下に強い攻撃を、やや遅れた感があるときには横に強い攻撃を早出しして置いておく。この2つの判断になれるまでは横に強い攻撃を主としておこう。押されている状況で早めにジャンプをするのはそれなりの熟練が必要だぞ。何も考えずむやみにジャンプを繰り返すと、跳ぶ前に落とされてしまう。ある程度の読みが必要なのだ。



はい、相手跳びました。すぐにこちらもジャンプ。




相手が技をだそうかなと思ったときに攻撃が届いていればＯＫ.

　さて、この反撃方法が成功し始めると、相手は跳び込む頻度を落としてくるか、ジャンプ攻撃で対空してくることをさらに見越して昇り攻撃で対抗しようとしてくるはずだ。

　跳び込んでこなくなれば、今度はこちらが攻め込む番になるわけだし、焦って昇り攻撃を出してくる相手には空振りさせてから簡単に反撃できる。思うつぼとなるわけだ。

　ただ、相手がいつ昇り攻撃に切り替えてくるかは分からないので、その辺の読み合いになってくる。

　さて、攻撃側から考えたこれに対する作戦だが、やはり相手が半ばバクチで出してくるジャンプ攻撃を誘うというものになる。ただ、相手に制空権を取られてしまうと、いくら攻めているといっても不利な状況になってしまうので、誘うことが苦手だという人は、相手が跳ぶ前に地上技で落としていくぐらいの心構えで攻めたてていったほうが楽かもしれない。



相手がジャンプする前に地上の通常技で落とすことも重要。

　対空する側の話に戻そう。対空としてジャンプ攻撃を行う場合には、垂直に跳ぶのが理想的だ。相手がちょうど下りの軌道にさしかかったところ辺りで迎え討つことができる。上にいやすくなるわけだ。相手が勢い余ったジャンプ攻撃で仕掛けてきた場合は、地上で早めにガードして、硬直が解けたあとに反撃をしよう。この辺も一応駆け引きになっている。




　再び話が混ざってしまって申し訳ないのだが、手詰まりのとき、あるいは駆け引きに負けを認めたとき以外には、腕を上げるためにも安易に空中ガードを使って欲しくない。

　というのも、空中ガードを使ってしまえば（ガード後の状況を考えた場合から）大半の飛び込みに対処できるからだ。

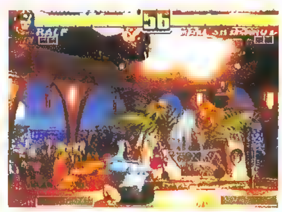
　いつまで経ってもらちがあかない、といったことをするのもたやすいので、空中ガードを頻繁に使っている人は、少しずつでよいからそれ以外の対処法に切り替えられるよう努力しよう。ちなみにこの空中ガードも、駆け引きがまだ分からない人は使っても差し支えないだろう。ただ、いつまでも初心者でよい、などという後ろ向きな姿勢はいただけないぞ。

　今度は、攻めている際に相手に垂直ジャンプされてしまった場合の対処法だ。

　相手が小ジャンプだった場合は、その着地に跳び込みをあわせる。着地の硬直に跳び込めば相手の対処法はガードぐらいしかなくなる。

　そこで空ジャンプや投げや下段を狙っていけば強力な連携となることだろう。垂直大ジャンプをしてきた場合は、少々の先読みと反射神経は必要だが、ダッシュ前転で相手の反対側に潜り込む。そして相手の着地に足払いからの連携技、あるいはコマンド投げを狙う。

　ここまでを狙ってきめられるようになれば相当な腕前のはずだ。存分に駆け引きを楽しめるぞ。



やや思い切りが必要。ダッシュ前転で相手の下をくぐり、



着地に足払い。コマンド投げのほうが確実だ。

## 最後に一言 下段あっての中段

　いくらジャンプ攻撃や中段攻撃が強力だといっても、それは地上での固めがあってこそのこと。下段攻撃を見せておいて相手をしゃがませなければ、ジャンプ攻撃も100%の効果を発揮できないだろう。相手を下ガードさせてから跳び込む、という流れができてから中段攻撃を使い、攻めの流れをつかんでからジャンプ攻撃を仕掛けてみよう。それだけで有効度が変わるはずだ。

　ジャンプ攻撃のみの応酬では、淡泊な試合展開になってしまうだろう。それにより試合の評価をあっさり下すことは簡単だが、それを行うよりも先に、自分でゲームを盛り立てていくことが重要だ。盛り上げていくことができるのは君自身なのだ。

システム

# コマンド投げ

担当：KAL

K.O.F '96

KOF96では、コマンド投げ…必殺技扱いの投げ、必殺投げともいう…がかなり強力な技として猛威をふるっている。これからその秘密に迫っていこう。

## 投げは最も早い技である

通常技、必殺技を問わず、打撃技ならコマンドの入力が完成してから実際に技が出るまでに、数フレームかかる。これは、攻撃力が発生するまでに、モーションのグラフィックが何枚か表示されるからだ。この何枚かを経過したのち、はじめてその技は本来の効果を発揮する。

しかし、投げ技には、例えば「つかむまでのモーション」などは存在しない。いくつかの条件を経て投げが成立すれば、次の瞬間には相手をつかんでいるのだ。

投げ成立のための条件は、

●有効間合いの中に相手がいること。

●相手が「ガード硬直」中でないこと。


打撃技。これはまだ攻撃力をもたない。


この技はここで攻撃力を発揮。


でも投げは……


いきなり吸う。モーションはない。

●相手が地上にいること（一部の特殊な投げは例外）。

一部の特殊な投げとは、相手キャラが空中にいてもつかめる「超大外刈り（五郎）」、空中の相手を投げる対空投げ「ナパームストレッチ（クラーク）」がそうだ。

ただしこれらは純粋な投げではなく、分類上は打撃技に近い。ナパームストレッチも超大外刈りもガードが可能だからだ。しかもつかむまでにモーションが表示される。

同じように分類していくと、「フランケンシュタイナー（クラーク）」、「雲つかみ投げ（五郎）」は、撃壁背水掌などと同じ。ガード不能打撃技」に属することになる。

ガード不能打撃技に対しては反撃可能なので、乱戦時には相打ちになったりすることもしばしばだ


ガード不能打撃技は……


相打ちになったりする。

成立するまでにモーションが存在しない純粋な投げ技の場合は、上記の例のように相打ちになったりしない。条件が揃っていれば吸ってしまうのが投げ。

## 重なってても、吸う

つまり上記の例では、打撃技の出始めを吸っていることになるわけだ。


技が重なっていようが……


投げ優先だ。

打撃技が攻撃力をもって重なってきても、条件が揃っていて入力が完璧なら投げが優先される。これは「起き上がり」時によくおこることだ。

「転ばした側」がどんなに完璧なタイミングで「転んだ側」の起き上がりに技を重ねても、投げの有効間合い内で地に足をつけていれば、通常投げ、コマンド投げで投げかえされてしまう。これは何げないことだが非常に重要だ。

「起き攻め」をする側は、投げ返しをくわないように少し離れてないといけないし、「起き上がる側」は相手が密着するほど近くにいたら逃さず投げないともったいない。

逆に投げ返しを誘ってジャンプし、起き上がり側が地上で技を空振りしているところへ空中から連続技……というのもひとつのセオリーだ。

## ガードさせて、吸う

こんどは逆に、「打撃をガードさせてから、投げる」という点について考えてみよう。

KOF96では「ガード硬直」と「ガード予備動作」中のキャラを投げることはできない（ガード硬直については基本用語のページ参照）。これは通常の投げもコマンド投げも共通だ。

しかし「ガード硬直」後に存在する「ガード予備動作」は「動くこ

# SYSTEM

とによって」キャンセルすることができるので、投げにいく側がガードした側の反撃をうまく誘えば、実にスムースな「当て投げ（ガードさせ投げ）」ができるわけだ。

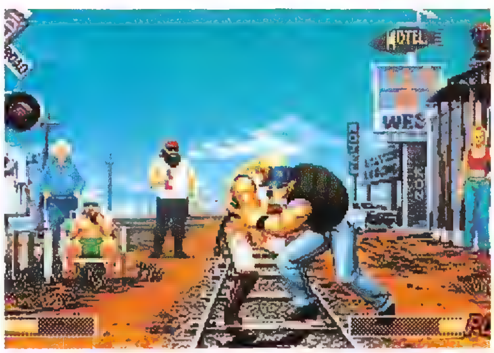
この当て投げで代表的なのが、ラルフの「ラルフキック↓SAB」であろう。ラルフキックをガードさせて、すぐにSAB（コマンド投げ）のコマンドを入力する。もしガードした側が、目前のラルフに萎縮して逃げ出そうとしたり暴れようとすれば、その瞬間に「ガード予備動作」がキャンセルされて"投げられ判定"が復活する。するとSABが決まるというわけだ。

これは反撃しようとか、脱出できないかとか、とにかくなんとかしようとすればするほどハマッていく罠のようなものだ。


打撃をガードしたあとは、


ガード予備動作がでる。


これは任意にキャンセル可能。


でも投げられちゃうぞ。

ひっかからないようにするには、とりあえず「じっとする」のが一番だ。「ガード予備動作」はガード続行かレバーニュートラルで一定時間持続するので、その間に投げに来る側の動向を観察するのがいいだろう。

実際のところ、投げ側が「ガード硬直」のとける瞬間にコマンド投げを重ねてきたときと、「ガード予備動作」が切れる瞬間に重ねてきたときとでは、その間に出の早い打撃技で"割り込む"余裕がある。

しかしそのためには「この相手はガードし続けるので、早重ねでは投げれない」と投げ側に認識させなければいけない。

その後ようやく上記のような"読み合い"になるのだ。とはいえ、読み合いで反撃に成功するには"出の早い打撃技（ヒットするまでに4~5フレーム前後のスピード）"をもっていることが条件なので、なかには「投げ側が勝手に投げをはずす」のに期待するしかないキャラもいることだろう。

一応、「ガードし続けるか、逃げるか」と「すぐに投げにいくか、ガード予備動作が終わるまで待って投げるか」の部分も読み合いなので、受ける側は不利とわかっていつつも諦めずにがんばろう。

## コマンド投げは強い

これまでの説明で投げ・コマンド投げが強いというのはある程度実感してもらえたこととおもうが、それに決定打を下す情報を掲載して終わろうと思う。

●ジャンプは、空中扱いになるまでに3~5フレーム必要（早重ねはジャンプでは逃げれない）。

●バックダッシュも同様。

●前・後転には、投げられ判定あり。

●パワーMAX時のガードキャンセル前転も同様。

●無敵技と呼ばれるような対空技関連も、投げられ判定あり。

●攻撃避けは投げられ判定あり。

●通常投げとコマンド投げを同時にかけあった場合、必ずコマンド投げが勝つ。

●打撃技の出始めモーションも、すべて投げられ判定あり。

以上だ。

システム

空キャンセル

# 通常技を空振りしてもキャンセルで必殺技を出せるテクニックだ

## K.O.F '96

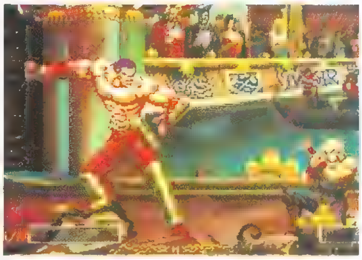
担当：P・鈴木

### 空キャンセルとは

　基本的にキャンセル必殺技を使う場合には、通常技を相手にガード、あるいはヒットさせる必要があるのだが、今作では通常技を相手に当てなくても（少し空振りしても）必殺技をキャンセルで出すことができる。
　これを空キャンセル（以後空キャン）といい、K.O.F96において有効なテクニックになっている。なぜ有効になるかは後で説明するとして、まずはどうやって空キャンを出すかの説明をしておこう。



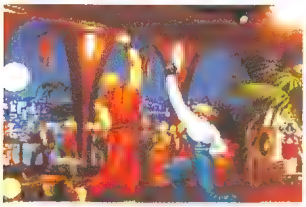
空振りしても、必殺技コマンドを入力することによって、



通常技のスキを消して必殺技が出る。これが空キャンセル。

### 空キャンの出し方

　基本的には通常のキャンセルをかけるタイミングとほぼ変わらない。
　相手に通常技をガード（ヒット）させた場合を想定して、普通にキャンセルをかけるつもりで必殺技を入力すれば空キャンは成功する。ただ、一つだけ注意しなければならないのは、ヒットストップの存在である。
　ヒットストップとは、技をヒットあるいはガードさせたときに両者が一瞬止まる時間のことである。この止まった時間でもコマンド入力は受け付けているため、若干キャンセルをかけることがやさしくなっている。
　ところが空キャンセルをかける場合は当然のことながらヒットストップはかからない。素早く必殺技入力をしなければならないわけだ。
　また、普通のキャンセルをかけることができないタイミングでは空キャンセルもかけることはできない。簡単な例として京やユリでのしゃがみ大Pが挙げられる。
　根元（出始め）の段階ではキャンセルも空キャンセルも可能だが、腕が伸びきった段階ではキャンセルも空キャンセルも行うことはできない。もちろん通常のキャンセルがかからない技には空キャンも当然かけられない。覚えておこう。



腕が伸びきってしまった状態には空キャンセルはかけられない。

### 空キャンの利点

　この特殊なテクニックの空キャンだが、どのようなメリットがあるのか述べてみよう。

**●通常技のスキをなくす**

　通常技を空振りしたときのスキと必殺技をガードさせたときのスキを比べてみた場合、ほとんどのキャラに必殺技をガードされたほうがスキが小さい場合が当てはまる。
　大足払いを空振りして相手の反撃を誘い、空キャン必殺技で潰す。もし必殺技をガードされても、固めが続行できる…こんな形が理想だ。



大足払いを空振り。相手の技を誘っておいて、



本命の技をきめる。ガードされても反撃を受けない技を選ぼう。

**●必殺技のでがかりのスキをごまかす**

　出るまでが遅い必殺技や、地上ふっとばしがカウンターでヒットすると、連続でつながる必殺技を空キャンセルで出すことによって、相手は割り込むことを躊躇するという効果がある。
　地上ふっとばし攻撃空キャンセル乱舞技というのは、ふっとばしがカウンターで当たれば乱舞も追い討ちで当たり、ふっとばし攻撃の後、下手に動くと乱舞に当たる。かなり効率の良い攻めとなるわけだ。



相手の目の前でふっとばし攻撃を出し、空キャン乱舞を入力。



相手がカウンターでくらえば、乱舞が追い討ちとしてはいる。



空キャンに騙されて動くと乱舞がヒット。ガードされても可。

　基本となる内容は以上の2つだ。通常技を主体として考えるか、必殺技を主体として考えるか。ここからはその応用になる使い方を説明していこう。

**●空キャンコマンド投げ**

　相手に当たらない技を出してそれに空キャンをかけてコマンド投げ。コマンド上、タイミングがやや難しいようだ。

**●出方を見る**

　出るまでが遅い技を出し、相手の反応によって空キャンで出す技を変えていく。跳ばれたら対空、ガードなら固め、といった具合だ。
　これも見てからコマンド入力するのが難しい。ある程度の読みが必要になってくる。

**●空キャン移動技**

　攻撃力を持たない技の保険に通常技を出しておく。とりあえず出がかりを潰されることはなくなるわけだ。
　また、攻撃力を持つ移動技もフェイント効果で十分な役割を果たす。通常の固めの中にうまく混ぜていくといい。
　これらの内容をまとめて39ページの表にしてみた。主な使い方を幾つか載せておくので、参考にして欲しい。

| キャラ名 | 空キャンにつなぐ通常技 | 空キャンする必殺技 | 利用法 |
|---|---|---|---|
| チン | 立ち大P<br>大足払い | 瓢箪撃 | 動こうとした相手に当たる。大ひょうたんもフェイントに良し。 |
| | | 望月酔 | チンのペースで闘う際に不可欠な選択。 |
| キム | しゃがみ大P<br>ふっとばし | 半月斬 | 跳ぼうとした相手に当たる。しゃがみ大Pからが非常に有効。 |
| | | 流星落 | 立っている相手に強襲する手段として使う。 |
| チャン | 大足払い・<br>ふっとばし | 鉄球大回転 | 動く相手や跳ぼうとする相手に有効。 |
| | | | 固めとして使えるためオールマイティに使える。 |
| チョイ | しゃがみ大P<br>ふっとばし | 旋風飛猿刺突 | 動こうとする相手に有効。4回で方向転換がきくため気軽に使える。 |
| | | 飛翔空烈斬 | 相手を混乱させる目的で動きまわりたい場合に使う。 |
| 舞 | しゃがみ大P<br>大足払い・<br>ふっとばし | 花蝶扇 | 固めを続けていけるようにする。動く相手にも当たる。 |
| | | 龍炎舞 | 動く相手、特に跳ぼうとする相手に有効。 |
| 香澄 | 大足払い・<br>ふっとばし | (超)重ね当て | 動く相手に対して使う。使うが乱発は控えめに。 |
| | | 白山桃 | 通常技のスキをなくす目的に「小」で出す。連係に適する。 |
| キング | 大足払い・<br>ふっとばし | ベノムストライク | 動こうとした相手に当たる。相手を押さえ込む手段になる。 |
| | | イリュージョンダンス | ベノムストライクを跳んでくる相手には大で、そのとき以外は「小」で出す。 |
| 庵 | 通常技全般<br>ふっとばし | 琴月・陰・闇払い | 動こうとする相手に当たる。牽制としても使える。 |
| | | 葵花 | カウンターヒットでつながる。うまくタイミングをずらせば全部ヒット。 |
| マチュア | しゃがみ大K<br>ふっとばし | メタルマサカー | 使いにくいしゃがみ大Kを見せて、そこから突っ込む奇襲技。 |
| | | デスペアー | 跳ぼうとする相手に有効。スキがあるので気を付けよう。 |
| バイス | しゃがみ大P<br>ふっとばし | ゴアフェスト・ネガティブゲイン | 近いと当たらないふっとばしにキャンセル投げを入れる奇襲技。 |
| | | ディーサイド | 使いにくいしゃがみ大Pを見せてそこからつかむ奇襲技。 |
| ギース | 大足払い | 邪影拳 | 動こうとする相手にヒット。大足払いのスキを減らす。 |
| | | | |
| ビッグ | しゃがみ大P<br>ふっとばし・<br>立ち大P | グランドブラスター | 固めを続けていく場合に有効。通常技のスキもなくなる。 |
| | | ブラスターウェイブ | カウンターヒットも狙えるほか、動く相手にも当たる。 |
| クラウザー | ふっとばし・<br>大足払い<br>立ち大P | ブリッツボール・カイザーウェイブ | 固めに使える。跳ぼうとする相手に牽制の効果。 |
| | | レッドトマホーク・カイザーキック | 跳ぼうとした相手にヒットするが間合いの取り方が難しい。 |

| キャラ名 | 空キャンにつなぐ通常技 | 空キャンする必殺技 | 利用法 |
|---|---|---|---|
| 京 | 立ち大P・<br>大足払い<br>ふっとばし | 荒咬み・毒咬み | 反撃しようとする相手にヒット。下段以外は無効になりやすい。 |
| | | RED KicK | ジャンプしようとする相手に当たるが、ややバクチな使い方。 |
| 紅丸 | 大足払い・<br>ふっとばし | 真空片手駒 | リーチの違いを利用し、動くと当たるようにする。 |
| | | 雷靭拳(雷光拳) | カウンター後ヒット。MAX雷光拳は狙う価値有り。 |
| 大門 | 立ち大P・<br>大足払い<br>ふっとばし | 超受け身 | 相手の反撃がスカる。ガードする相手に対して、攻め導入に。 |
| | | 地雷震・超大外刈り | 動こうとする相手や、跳ぼうとする相手に有効。 |
| テリー | しゃがみ大P・大足払い<br>ふっとばし | ライジングタックル | ふっとばし後相手が跳んだら使う。先読みが必要。 |
| | | パワーゲイザー・バーンナックル | 動く相手に使う。小バーンはラッシュ導入にも使える。 |
| アンディー | しゃがみ<br>大P | 飛翔拳・斬影拳 | 動こうとする相手にヒット。連続技にもなる。 |
| | | | |
| 東 | 大足払い・<br>ふっとばし | 黄金のかかと | 跳ぼうとする相手に出す。固めにもO.K |
| | | ハリケーンアッパー | 判定が大きめなのでカウンター時に連続技になるし対空にもなる。オールマイティに使える。 |
| リョウ | 大足払い<br>ふっとばし | 猛虎雷神剛 | 反応のいい相手に有効。ガードされても反撃を受けないキャラには多用。 |
| | | 龍虎乱舞 | ふっとばしカウンターから連続ヒット、またふっとばし後、動くと当たる。 |
| ロバート | 大足払い<br>ふっとばし | 飛燕旋風脚 | 相手を地上に固定させるために使う、固め重視。 |
| | | 覇王翔吼拳・龍虎乱舞 | ふっとばしカウンターから連続ヒット。また、ふっとばし後、動くと当たる。 |
| ユリ | 大足払い<br>ふっとばし | 百烈びんた(大) | 動こうとする相手に当たる。固め重視の誘い技。 |
| | | 飛燕鳳凰脚 | 跳ぼうとする相手に有効。ガードされても相手は警戒する。 |
| レオナ | ふっとばし | ボルテックランチャー | 不用意な飛び込みに有効。牽制効果が高い。 |
| | | | |
| ラルフ | しゃがみ大P<br>ふっとばし | スーパーアルゼンチンバックブリーカー | ガードがちな相手に対し奇襲として使う。 |
| | | ガトリングアタック | ガードされても構わない「大」で出して足払いを潰しにいく。 |
| クラーク | 大足払い<br>ふっとばし | ローリングクレイドル | ガードがちな相手に対し奇襲として使う。 |
| | | ナパームストレッチ | ローリングクレイドルを嫌ってジャンプする相手に有効。 |
| アテナ | 大足払い<br>ふっとばし | サイコボール | サイコボールが出るまでのスキをごまかす。カウンター時でヒット。 |
| | | サイキックテレポート | テレポートを行う保険として技を出しておく。 |
| ケンスウ | 大足払い<br>ふっとばし | 超球弾 | 技が出るまでのスキをごまかし、対空も兼ねている。固め続行にも使える。 |
| | | 龍連牙・地龍 | 動こうとした相手に当たる。移動技としても使う。 |

# カウンター

## K.O.F '96

担当：ＫＦＣ一ぴぐ

### カウンター発生条件

相手の必殺技の出始めをツブして攻撃を当てると、カウンターアタックとなる。

カウンターをとった場合になにが起きるかというと、**ダウンを奪える技でカウンターをとった場合、ふっ飛び中の相手に追い撃ちができる**ようになるのである。

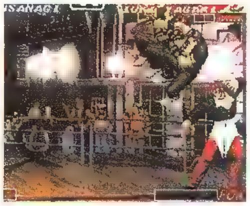
例を挙げてみよう。

1いおりんが闇払いを撃とうとしたところを読んで跳び込み、ジャンプふっ飛ばしが見事にヒット

2すると、このふっ飛びポーズにはくらい判定が残っているので

3さらに空中追い撃ちができる

となるわけだ。



ど〜したぁ、にジャンプふっ飛ばしを合わせて、



このふっ飛びポーズに、



ジャンプふっ飛ばしでさらに追い撃ちだ。

ここでダウンを奪える技というのは必殺技とふっ飛ばし攻撃を指し、大足払いでは追い撃ちはできない。またふっ飛びかたには、横方向と上方向の2種類があり、それぞれで追い撃ちのタイミングが微妙に違う。とはいっても、実際にふっ飛びかたを見てから出す技の種類とタイミングを変えて追い撃ちにいくのはムリな話。そこまで気を遣うことはなく、カウンターをとったら追い撃ちにいくということを意識しておくだけで十分だ。

ちなみにゲージがマックスのときは、通常技をツブされたり、ダッシュ中に攻撃を食らうだけで、カウンターをとられてしまうので注意。ゲージマックスのときの最大のデメリットだ。




マックスだとダッシュしただけでカウンターだ。

### 実戦でのカウンター

実戦でカウンターをとれる機会はかなり多い。特に地上あるいはジャンプふっ飛ばしの強いキャラは、頻繁に相手を浮かすことになるので、追い撃ちできるときは確実に追い撃ちをするようにしたい。

それでは系統別に追い撃ちへのプロセスをまとめてみよう。

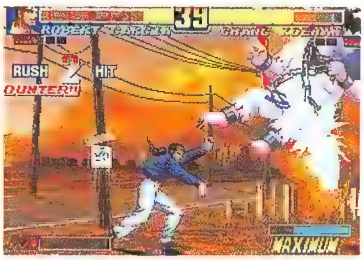
**地上ふっ飛ばし→必殺技型**

地上ふっ飛ばしが強く、反撃を受けにくい必殺技を持っている場合がここに当てはまる。

たとえばテリーのふっ飛ばし→小バーンやロバートのふっ飛ばし→覇王翔吼拳、ビッグのふっ飛ばし→グランドブラスターなど。




ロバートの長いふっ飛ばしから、




覇王翔吼拳が連続技だ。

**ジャンプふっ飛ばし→追い撃ち型**

ジャンプふっ飛ばしを多用するキャラはジャンプふっ飛ばし→ジャンプふっ飛ばしを常に意識しておきたい。

またはジャンプふっ飛ばしから地上でいきなり必殺技を出す、という連携を使うことで追い撃ちが狙いやすくなるキャラも多い。京サマのジャンプふっ飛ばし→七拾五式改や、ビッグのジャンプふっ飛ばし→グランドブラスターなどだ。

一発逆転を狙ってジャンプふっ飛ばしから超必殺技を出してみるのも悪い選択肢ではないゾ。

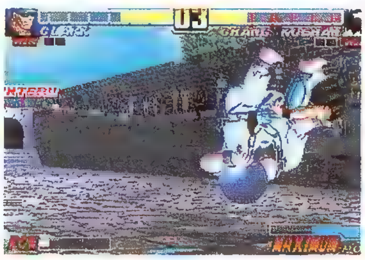
**必殺技→追い撃ち型**

それほど多くはないが、相手がゲージマックスのときには十分にありうるので、ゲージにもしっかり注目しておくこと。飛び道具を持つキャラや必殺技のスキが少ないキャラは、あえて相手のゲージをマックスにしてしまうのもひとつの手かも。

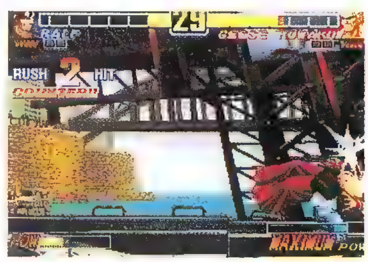
**ウケ狙い型**

ふっ飛ばし攻撃が当たることを前提に必殺技を出すと、滅多に決まらないような必殺技でも連続技になる。

龍虎乱舞に代表される乱舞系超必殺技全般や、クラークのジャンプふっ飛ばし→ナパームストレッチなどうまくいけば拍手喝采間違いなしだ。




ナパームストレッチや、




あの馬乗りさえも連続技に。一度は決めてみたい。

実際にどう狙っていけばいいか、どの技を使うのが有効なのかは各キャラごとの対戦や連続技をページを参照してもらいたい。

# ガード必殺技

# K.O.F '96

担当：ＫＦＣーぴぐ

## ん?ガードキャンセル?

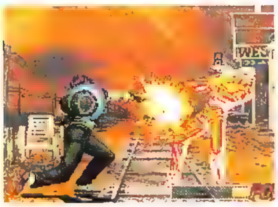
対戦中にガードマークが出た直後に必殺技が飛び出し、一瞬「ん?ガードキャンセルかな?」と思うことがあるだろう。

これは実はガードキャンセルではなく、ＫＯＦ96で初めて導入されたガード必殺技とよばれるもの。

たいていの必殺技は攻撃を受けるとそこで動作が終わってしまうが、ガード必殺技はモーションの最中にガード判定を持つポイントがあり、そこになら攻撃を受けても必殺技の動作が継続される。

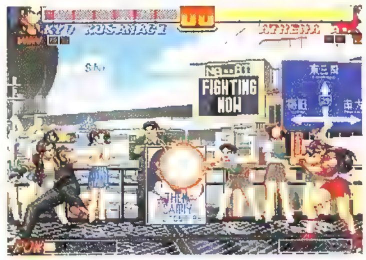

必殺技のモーション中に攻撃されても、


それをガードしてこらえつつ、

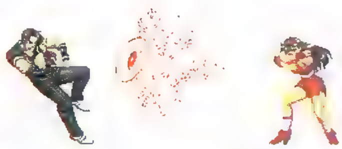

相手に攻撃を加える。これがガード必殺技だ。

このためガードキャンセルにみかけは似ているが、実質的には別物。むしろ無敵の代わりのようなものと言ったほうが近いだろう。

ただし、あくまでガードしているだけなので、必殺技では削られてしまうゾ。



さすがに体力がなければ、


削られて死ぬ。

## ガード必殺技の実際

一口にガード必殺技といっても、その性能や使い方は技によって大きく異なる。詳しくは各キャラごとのページに譲るとして、ここでは一例を挙げてみよう。

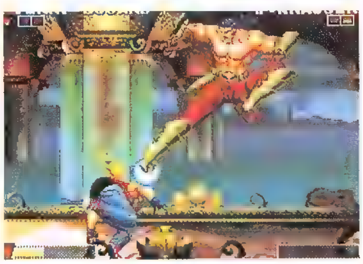
たとえばリョウの猛虎雷神剛はガードポイントが広く（ガード可能な時間が長く）こう言っては失礼だが、かなりいい加減に出しても当たり負けせずにガードしながら突っ込んでいける。


当たりが強く、しかもイテェ。今年の無節操大賞候補だ。

香澄の白山桃の場合、相手の連携の中に割り込んで出せれば力を発揮する。


いおりんの葵花にも割り込んでいける

京サマの鬼焼き、テリーのライジングタックルなどは無敵対空には一歩劣るが、それに近い性能がある。


準無敵対空技として使っていけるゾ。

ただしガード必殺技は総じて足払いに弱く、意外と簡単に止められてしまうことが多い。ガード必殺技を持つ相手と戦うときは、そのことを頭の片隅にでも入れておいたほうがいいだろう。

## ガード必殺技表

| | |
|---|---|
| 京サマ | 鬼焼き・荒咬み・毒咬み |
| テリー | ライジングタックル |
| アンディ | 昇龍弾 |
| リョウ | 猛虎雷神剛 |
| チン | 柳燐蓬莱 |
| チャン | 鉄球粉砕撃 |
| 香澄 | 白山桃 |
| ギース | 飛翔日輪斬 |
| Mr.ビッグ | カルフォルニアロマンス |

援護

# 香澄とギースの愛の当て身講座

担当：CHU

# K.O.F '96

当て身…いまさら説明するまでもないが、当て身とは相手の攻撃を受け止めて投げ、または攻撃を入れる技のことである。

といっても、すべての攻撃が当て身できると言うわけではなく、また、どの状態でも当て身できるというわけではない。

じゃあどうやって使えばいいの?ってことで、このページではギースと香澄の当て身システムを紹介していこう。

## 発動時間の謎

自分の起き上がりに、当て身できる技を重ねられた所を当て身しようとしたが、当て身できずにカウンターを貰った。そんな経験した人、少なくないはずだ。

この原因は当て身の発動時間にある。

発動時間表を見てもらえばわかると思うが、コマンド入力から当て身できる状態になるまでに3~5フレーム（1フレーム60分の1秒）の時間がかかるので、ベストタイミングで起き攻めされた場合、残念ながら当て身する事はできないのだ。

## 香澄中段当て身の謎

香澄の中段当て身には特殊な機能がついている。

その一つとして（中段）当て身をきめればきめるほどダメージが小さくなっていく、ということ。でもこれは毎ラウンドごとに、リセットされるのであまり気にしなくてもいいが、同ラウンド中に4回もきめれば削り程度しか減らなくなるのでガッカリだ。

もう一つの機能は、通常技

中段当て身表にあるカウンターの欄に○がついてるキャラにきめた場合にカウンターがとれるということ。カウンターをとった後は追い討ちを入れることができるので、大パンチなどを入れよう。

## 何がとれるか覚えよう

当て身は相手のどの技がとれるかを知っていないと話にならない。

基本的に法則をあげると…

**●とれない技**

○「接近して~」の技

…極限流連舞脚など

○飛び道具系の技

…龍撃拳、ゲイザーなど

○攻撃判定のない技

…超受け身など

○しゃがみ小キック

**●上段でとれる技**

○空中通常技

○必殺技

**●中段でとれる技**

○地上通常技

という感じ。

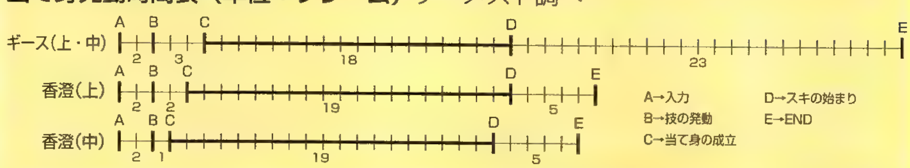
でもこれはあくまでも基本で、例外はたくさんある。

それに関しては、わかりにくい技と一緒にまとめて表にしたのでそちらを見てくれ。

| | 立ち小K | 立ち大K | しゃがみ大P | しゃがみ大K | カウンター |
|---|---|---|---|---|---|
| 京 | △ | ○ | ○ | △ | ○ |
| 紅丸 | ○ | ○ | △ | × | ○ |
| 大門 | ○ | ○ | ☆ | × | × |
| テリー | ○ | ○ | ○ | △ | ○ |
| アンディ | ○ | ○ | ○ | △ | ○ |
| ジョー | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| リョウ | ○ | × | ○ | × | ○ |
| ロバート | × | ○ | ○ | × | ○ |
| ユリ | × | ○ | ○ | × | × |
| レオナ | ○ | ○ | ○ | ★ | × |
| ラルフ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| クラーク | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| アテナ | ○ | ○ | × | △ | × |
| ケンスウ | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| チン | × | ○ | ○ | × | × |
| キム | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| チャン | ○ | ○ | ○ | ☆ | ○ |
| チョイ | ○ | △ | △ | × | ○ |
| 香澄 | ○ | ○ | ○ | × | × |
| 舞 | ○ | ○ | ○ | × | × |
| キング | △ | ○ | ○ | × | × |
| 庵 | × | ○ | ○ | ○ | ○ |
| マチュア | × | × | × | ○ | × |
| バイス | × | × | × | ○ | × |
| ギース | ○ | ○ | ○ | × | ○ |
| クラウザー | △ | ○ | ○ | × | ○ |
| ビック | ○ | ○ | × | × | ○ |

○…ギースも香澄もとれる
△…ギースとれる、香澄とれない
×…とれない
☆…遠=とれる 近=とれない
★香澄とれない ギース☆と同じ

### 当て身発動時間表（単位：フレーム）ゲーメスト調べ




### 上段当て身表○→とれる×→とれない

| 相手キャラ | 技名 | ギース | 香澄 |
|---|---|---|---|
| 京 | 大蛇薙 | MAXの出始めのみ○ | |
| 紅丸 | 真空片手駒 | × | ○ |
| | （空中）雷靭拳・雷光拳 | × | |
| 大門 | 地雷震 | × | |
| | 切り株返し | × | |
| ビッグ | ブラスターウェイブ | × | |
| テリー | ライジングタックル | 根元×後は○ | ○ |
| アンディ | 下顎 | × | ○ |
| ジョー | タイガーキック | 根元×後は○ | ○ |
| リョウ | **猛虎雷神剛** | 根元×後は○ | ○ |
| ユリ | （ダブル）ユリちょうアッパー | 根元×後は○ | ○ |
| レオナ | グランドセイバー | × | |
| クラーク | ローリングクレイドル | × | |
| | フランケンシュタイナー | | |
| キム | 流星落 | 1段目×2段目○ | |
| チャン | 鉄球大回転 | | × |
| チョイ | 竜巻疾風斬 | 根元×後は○ | ○ |
| | 真！超絶竜巻真空斬 | × | |

| 相手キャラ | 技名 | | ギース | 香澄 |
|---|---|---|---|---|
| アテナ | vサイコリフレクター | | × | |
| | サイコソード | | 根元×後は○ | ○ |
| ケンスウ | 龍爪撃 | | 下降中○着地× | |
| チン | **鯉魚反跚** | | × | ○ |
| | 飄箪撃 | | × | |
| 舞 | 龍炎舞 | | 大の根元○後は× | |
| | 飛翔龍炎陣 | | 根元○後は× | |
| | 超必殺忍蜂 | | MAX根元×後は○ | ○ |
| 庵 | 鬼焼き | | 根元×後は○ | ○ |
| | 八稚女 | | × | ○ |
| マチュア | デスロウ | | 連続入力1回目○、2・3回目× | ○ |
| | メタルマサカー | | × | ○ |
| バイス | アウトレイジ | | × | ○ |
| ちづる | 天神の理・神速の祝詞・三籟の布陣 | | × | |
| [illegible] | 真八稚女（みずち） | ダッシュスタート時 | 根元○後は× | ○ |
| | | ジャンプスタート時 | ○ | |
| | 真八稚女（じっそうこく） | ダッシュスタート時 | × | ○ |

# 連続技の章

# K・O・F '96

## 僕は、王者になる




星の数ほどたたき込め

# Renzokuwaza

担当：ぴぐ

## 連続技

### KYO 京

●ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ・荒咬み三連（荒咬み→九傷→七瀬）

●ジャンプ大パンチ・立ち大パンチ→毒咬み三連（毒咬み→罪詠み→罰詠み）

画面の真ん中付近だと距離が離れてしまって入らないことが多いが、今年の京サマの跳び込みから入る基本（にしては少し難しい）連続技だ。

もちろん最後まで入れるのが望ましいが、荒咬みや毒咬みで終わってしまっても構わない。そのときは連携に持ち込もう。

●ジャンプ大キック・立ち大キック・琴月

個人的な好みの連続技。威力的にも難易度的にも、大・大・荒咬みと大→大→荒咬み三連の間だ。

●小足払い・立ち大パンチ・荒咬み三連・毒咬み三連・琴月



立ち大パンチ。ここからキャンセル必殺技だ。



小足払いから超目押しで

立ちガード不可の小足からつながるので、相手の起き上がりを狙っていける。小足から立ち大パンチへのつなぎが難しいが、カッコいいので狙う価値あり。

●小足払い→しゃがみ小パンチ・七拾五式→各種追い撃ち

これも小足からつながる連続技。画面端近くなら七拾五式の後にしゃがみ大パンチ、ジャンプふっ飛ばし、鬼焼きなどがつながる。

●ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→荒咬み→九傷→七拾五式・しゃがみ大パンチ（→荒咬み→八錆）→砌穿ち

気絶連続技。しゃがみ大パンチまで当てれば気絶するのだが、さらにキャンセルをかけて砌穿ちまで出せばダウン



荒咬み・九傷の硬直が解けると同時に、



ソッコーで拾五式で拾う。



そして、さらにしゃがみ大パンチで追い撃ち。腕に自信があれば砌穿ちまで。

しているところを追い撃ちとしてヒットする。しゃがみ大パンチから砌穿ちまでつなぐのは泣きそうなくらい難しい。

●ジャンプ大パンチ・荒咬み→九傷→七拾五式→MAX大蛇薙

京サマのもっともハデな連続技。実は気絶させられないので実用度は前述の連続技に劣る。

●MAX大蛇薙→MAX大蛇薙

小のMAX大蛇薙の溜めモーション中に相手が触れた瞬間に打ち出せば、手先の炎も当たって2ヒットになる。威力もスゴい。

●MAX大蛇薙（×16）



緊急回避動作で後ろにまわってもらう。

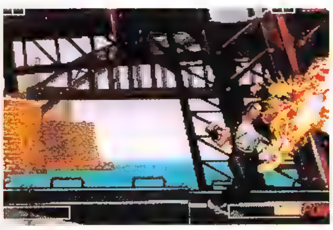


バリバリ燃やして16HITまでいくゾ。

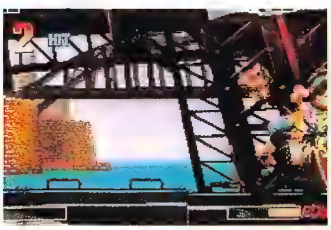
MAX大蛇薙の溜めモーション中に緊急回避動作で後ろにまわり込んでもらう。そのままボタンを押しっぱなしにしておけば、16ヒットまで成長する。

●鵺摘み・鬼焼き・ジャンプふっ飛ばし

鵺摘みの先端部分を当てるようにすれば、その後追い撃ちができる。



空中の相手に九傷を当てて、



空中追い撃ちだ。

●（荒咬み→）九傷→琴月

空中の相手に九傷だけ当てて浮かせたら空中追い撃ちが入る。

●ふっ飛ばし（荒咬み→八錆）・砌穿ち

ふっ飛ばしにキャンセルをかけてボディがガラ空きだぜ、のほうに発展させていくと、最後の砌穿ちがダウンしている相手にヒットする。ただしダウン回避されると避けられてしまうゾ。



ふっ飛ばしから荒咬み・八錆を空振りにして、



砌穿ちでダウン中に追い撃ちだ。

●カウンターふっ飛ばし→各種必殺技

ふっ飛ばしでカウンターをとったら、その後いろいろな必殺技へつながる。もっともダメージが大きいのは画面端近くで、七拾五式で拾ったとき。これなら追い撃ちまで入るゾ。

もちろん空中ふっ飛ばしからでも狙える。

## 連続技

担当：P.鈴木

# BENIMARU 紅丸

紅丸の連続技はシンプルだけど実用的で減るものばかり。素晴らしいね。

**●ジャンプ大Ⓟ→立ち大Ⓚ→キャンセル居合いげり**

ダメージよりも気絶値を重視した連続技。居合いげりは一瞬で終わるので、気絶値の回復がおこなわれる時間を節約することができる。この連続技を入れた後に大攻撃を一回決めれば相手を気絶させることができる。

威力的には居合いげりよりも真空片手駒のほうが減るので、ガード弾きを見越して決めるのであれば片手駒のほうがおもしろいといえる。うまく使い分けていこう。

ちなみに最初の大Ⓟはめくり大Ⓚにしたほうが成功しやすいかもしれない。

**●めくりジャンプ大Ⓚ→小足払い×2→近キョリ立ち小Ⓚ→キャンセル真空片手駒**

最もよく使われるのがこの連続技だろう。減りもなかなかのものだ。ゲージをためさせやすいという欠点もあるが、紅丸のジャンプふっとばし攻撃が強力なために、あえてカウンターを取りやすくするようにMAXの相手と戦うという強気な策も考えられる。

MAX雷光拳の威力を利用したものが減りがすごい。



めくりジャンプⓀを当てたら、



小足払い×2、立ち小Ⓚとつないで、（小足払い×3でも可）



真空片手駒。キャンセルで出せるように練習しよう。

**●（カウンター）ジャンプふっ飛ばし攻撃→MAX雷光拳**

画面端だと簡単に6割は体力を奪うことができる。

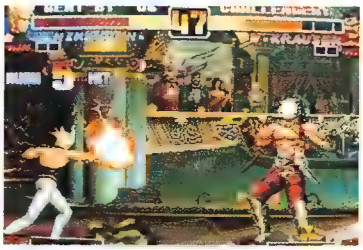
**●めくりジャンプ大Ⓚ→近キョリ立ち大Ⓟ→キャンセルMAX雷光拳**

決まれば8割の体力を減らせる。ここぞというときのために紅丸のゲージをMAXにしておきたいものだ。

紅丸は何かと小足払いを決める機会が多いので連続技を練習しておこう。



カウンターふっ飛ばしからMAX雷光拳でこの減り。死ねる。



連続技で決まってしまった日にゃあ寝るしかないでしょう。

## 連続技

担当：ぴぐ

# DAIMON GORO 大門五郎

**●小パンチ→天地返し**

単純にして実戦で使える連続技。しゃがみ小パンチが当たる距離なら連続になる。

天地返しのコマンドの終わり際に、本来Cボタンを押すところをA・Cと押すようにすればやりやすい。↓↙←↖↑↓+Cの↙か←でAボタンを押すときは、押しっぱなし入力法を使えばやりやすい。

小パンチを出すときには、なるべく天地返しまで入力するようにすると戦力アップするゾ。



天地の途中に小パンチをはさんで、



ポイッと投げちゃえ。

もちろんジャンプ攻撃からもつながるので、跳び込むときも積極的に狙ってみよう。

**●ジャンプ大キック→立ち大キック→超大外刈り→切り株返し**

打撃投げを使った連続技。天地返しを連続技にしてもラッシュヒット数は増えないが、これらはヒット数が増える。天地返しよりは投げ間合いが広い。

**●ジャンプ大パンチ→立ち小or大パンチ→地獄極楽落とし**

ジャンプ攻撃を当ててから立ちのパンチを当てるまでにレバーを半回転し、立ちパンチが当たったらさらに半回転、というふうにすれば少しは入力しやすいかも。

ジャンプ大パンチ→↓↙←↖↑+A・↓↙←↖↑+Cという感じだ。

**●大足払い・ふっ飛ばし・切り株返し**

大足払いやふっ飛ばし（空中含む）で転ばせた相手がダウンしているところに切り株返しを重ねれば、そのままキャッチできる。

大足やふっ飛ばしの後で少しダッシュするか、キャンセル超受け身で近付いて切り株返しだ。

ただしダウン回避されると、キャッチできないだけでなく、切り株返しをガードされて反撃を受けるおそれあり。

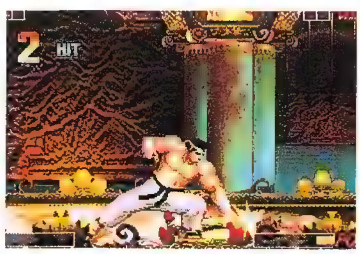
**●天地返し→雲つかみ投げ・ジャンプふっ飛ばし**

相手がビッグで、かつ画面端に追い込んでいるときにのみ入る連続技。機会があればぜひとも決めたい連続技だ。

ビッグがダウン回避しなければ、天地返し・ジャンプふっ飛ばし→切り株返しまで入るゾ。



ふっ飛ばしから近付いて、



切り株返しでキャッチ。

# Renzokuwaza

担当：はまー

## 連続技

## TERRY テリー

'96のテリーは必殺技の性能が変更されているので、今までのように「キャンセルすればなんでもつながる」といったことはなくなっている。

**●近大Ⓟ（×2）→大ライジングタックル（×7）**

基本的に近距離立ち大Ⓟをつなぎに使うのは変わらないのだが、そこから入れる必殺技はこれがベストだろう。パ




この距離でも、




ちゃんとダウンを奪える。小バーンじゃムリ。

ワーウェイブはつながらないし、バーンナックルもよほど近くないとダメ。クラックもヒット後反撃されてしまう。

ライジングは横に伸びる大を使わないと、相手を打ち上げる2段目が当ってくれないことが多い。思い切っていこう。

**●しゃがみ小Ⓚ→近小Ⓚ→大ライジングタックル（×7）**

今回は昇りジャンプ大キックでしゃがみガードを崩せるので、下段の絡む連続技の価値が上がっている。とはいえ、それなりのダメージを狙うのであれば、多少決め打ち気味になってしまうのは仕方のないところ。

**●ふっ飛ばし（カウンター）→パワーゲイザー**

ゲイザーは大攻撃キャンセルでつながらなくなってしまったが、カウンター使えば空中連続技にすることができる。ガードされても比較的安全なので、体力が点滅したらここぞとばかり出しまくってしまおう。



C＋Dは出てしまえば足元無敵なので、




ゲージマックスの相手の足払いにカウンターをとれる。



担当：ぴぐ

## 連続技

## HIGASHI ヒガシ

**●小足×1〜2→立ち小パンチ→爆烈拳→爆烈拳フィニッシュ**

ヒガシの基本かつわりとイタい連続技。小足払いから立ち小パンチは目押しでつなげ、あとは連打で爆烈拳へとつなぐ。理想は爆烈拳を11ヒットさせて爆烈拳フィニッシュへとつなぐこと。爆烈拳が10ヒットしたあたりでコマンドを入力し始めるとちょうどいいだろう。爆烈拳フィニッシュは大のほうがダウンを奪えるのでいい。

**●ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→爆烈拳→爆烈拳フィニッシュ**

跳び込みからなにも考えずに（いちおうタイミングだけははかって）Cボタンを連打するだけで爆烈拳までつながる。もちろん最後は爆烈拳フィニッシュでしめよう。

**●ジャンプ大パンチ→立ちorしゃがみ大パンチ→各種必殺技**

跳び込むときはジャンプ大パンチのほうが低く当てられる分、地上での大パンチにつなぎやすい。

最後の必殺技はスラッシュキック、タイガーキック、小ハリケーン、スクリューアッパーがつながる。

**●重ね小ハリケーン→小足→小パンチ→爆烈拳→爆烈拳フィニッシュ**

相手が画面端にいるときに大足払いなどでダウンさせたら、起き上がりに合わせて小のハリケーンアッパーを重ねて、そこから小足へとつなぐ。後はお決まりの連続技だ。



■起き上がりに小ハリケーンを重ねて、




小足払いにつなぐ。ここからベーシック連続技へ。

**●ふっ飛ばし→黄金のかかと**

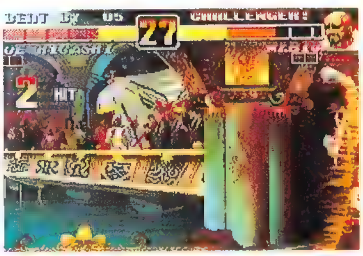
かかとに限らずいろいろな必殺技がつながるのだが、かかとはもともと空中多段ヒット技などで、ここでも大ダメージが期待できる。ただし、かかとはガードされたときのスキが大きいので、出すときはそれなりの覚悟で。

**●スクリューアッパー→スクリューアッパー**

画面端でビッグに対してのみ入る連続技。1発目のスクリューを遅めにくらってもらうのがコツ。3ヒットすればかなりの体力を奪えるゾ。ちなみにスクリュー→タイガーキックなら画面端以外でも入る。



まずはスクリューに当たってもらって、




大急ぎでもう1発。見よ、この減り!!

Renzokuwaza

担当：はまー

# 連続技

## ANDY アンディ

### これだけは押さえておこう

●しゃがみ小Ⓟ×1〜3→小飛翔拳

接近戦でもつれた時に役立つ。密着に近い位置から小Ⓟの数を減らせば斬影拳にもつながるが、安定しない。

●しゃがみ大Ⓟ→斬影拳→我弾幸

京の鬼焼きをガードした後など、隙はあるが間合いが遠い時に使える。ただししゃがみ大Ⓟは出が遅いので、出す時は早めに。我弾幸を入力するタイミングは、斬影拳がヒットする瞬間。実際にはヒットする前に先行入力しておくといい。つまり、あまり近い位置で斬影拳を出すと我弾幸が出づらくなってしまうのだ。



この時には入力し終えているのが理想。

●近大Ⓟ（×2）→撃壁背水掌（×4）→各種追い討ち

相手の大きな隙はこれど決まり。近大Ⓟは2段なので、レバー半回転のコマンドも確実に入れられる。追い討ちに使う技は状況や戦法で変わってくるので、詳しくは対戦のページを参照のこと。



入力や間合いをミスっても大斬影拳になってくれるのがミソ。

●しゃがみ小Ⓚ→近小Ⓚ→撃壁背水掌（×4）

下段技であるしゃがみ小Ⓚから撃壁に繋ぐこともできるが、アンディには中段技も空中多段技もないので、効果のほどは今イチ。



撃壁は出が早いので、小技から連続技にできる。

●近大Ⓟ（×2）→小超裂破弾（×n）

小の超裂破弾は大に比べて若干出が早いので、大攻撃キャンセルで連続技にできる。が、ちょっとでも遠いと決まらないので、素直で撃壁を使ったほうがいいだろう。

### あとは大道芸…かな!?

●ふっ飛ばし（カウンター）→大昇龍弾（×n）

アンディのふっ飛ばしは出が早く、相手の手足にカウンターをとりやすいのだが、いかんせんそこからつながるいい技がない。超裂破弾も2、3発しか当たらないのでもったいないぞ。

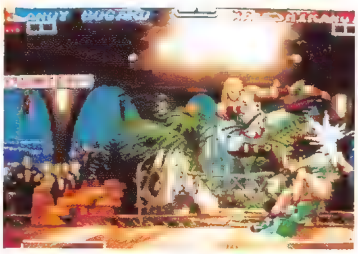


C＋Dの当たった位置が悪いと全然減らない。

●ジャンプ大Ⓚ（→幻影不知火）→下顎

●ジャンプふっ飛ばし（カウンター）（→幻影不知火）→下顎

下顎につなぐものは、自分の気力ゲージがマックスの時のみ。幻影不知火はただの移動技なので、こんな特殊な状況でないとあとがつながらない。



ジャンプC＋Dは上を向いているから使わないかも。



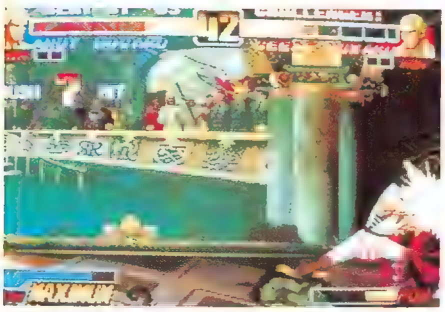
屈辱度は高いんだけどね…。

●中or大ジャンプ大Ⓟ→近大Ⓟ（×2）→撃壁背水掌（×4）→大MAX超裂破弾（×n）

自分の体力が点滅＋気力マックス、かつ相手が画面端にいる時のみ決まるアンディの最終奥義。基本的に相手の体力が満タンでも、一撃で葬り去る威力を持っている。ジャンプ大Ⓟからの近大Ⓟは、着地後にダッシュして密着して出そう。でないと撃壁の間合いに入れない。



マックスなので、相手に近寄る余裕がある。



撃壁までこのダメージ。超裂破弾はすぐに出してもOK。

# Renzokuwaza

担当：借金

## 連続技

# RYO リョウ

まずは対戦で使う場面が多い即戦力となる連続技の紹介。

●ジャンプ（以下J）大Ⓚ→大Ⓟ→大虎煌拳（3ヒット）

相手を気絶させるのにリーチがかかる連続技。そしてさらにダメージを望むならコレ。

●J大Ⓚ→大Ⓟ→大猛虎雷神剛→虎砲（6ヒット）

虎煌拳よりはるかにダメージが高く実戦向き。J攻撃は、実は攻撃力がJ大Ⓟの方が高い。だが狙いやすいという点でJ大Ⓚで紹介している。

大Ⓟの後は、極限流連舞拳も狙える。好みで使い分けよう。

●小足→小Ⓟ→極限流連舞拳→大飛燕疾風脚（7ヒット）

連舞拳後の追い討ちで1番減るのがこの飛燕疾風脚だ。でも相手が気絶しそうなときはJふっ飛ばしを、ダウンさせたくないときはJ大Ⓚを使おう。

●猛虎雷神剛→虎砲（4ヒット）

地上戦で相手の攻撃をガードした後に決める連続技。シンプルだが与えるダメージは大きい。

リョウが対戦中に使う連続技はとりあえずここまでマスターしておけば対戦に支障なく闘えるだろう。だが上を目指すなら一度で気絶を狙える連続技もあるので練習してみてはどうだろう。

多段ヒットを利用した連続技を紹介していくが、ここにはコマンドの入力方法やコツといったものはページの都合上紹介できない。原因が知りたい人はシステムページの多段ヒットを、コツが知りたい人はリョウの対戦攻略を読んでくれ。

●大Ⓟ×2or3→大猛虎雷神剛→虎砲（7or8ヒット）

・大Ⓟ×2or3→極限流連舞拳→大飛燕疾風脚（7or8ヒット）

地上戦中に相手の技の隙に決める連続技の中では最も高い攻撃力を誇る。

●小足→（近）小Ⓚ×3→大虎砲（6ヒット）

●小足→（近）小Ⓚ×3→極限流連舞拳→大飛燕疾風脚（9ヒット）

出の早い下段攻撃である小足がヒットしただけでここまで連続技になってしまうのが多段モードの強さ。

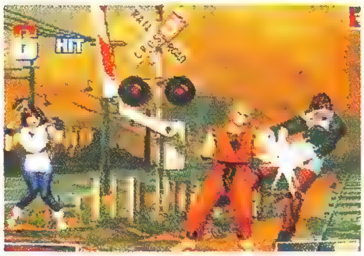
小足→（近）小Ⓚのつなぎは普段は連打で構わないところだが、（近）小Ⓚを多段にするためタイミングをつかんで入力することを心掛けよう。

●J大Ⓚ→大Ⓟ×3→極限流連舞拳→Jふっ飛ばし（9ヒット）

●J大Ⓚ→大Ⓟ×3→大猛虎雷神剛→虎砲（8ヒット）

たった一度の連続技で相手を気絶に追いやり、しかも与えるダメージは体力の半分以上を余裕で奪うまさにキングオブ必殺技ちゃん。

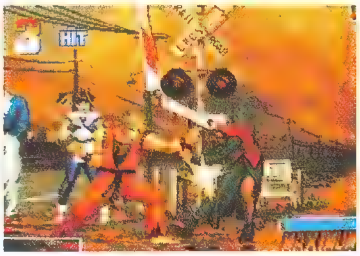
連続技が決まった位置が相手のチーム側じゃなかったり、相手チームの3人目だった場合はもう一度決めれば倒すことができる1発KOコンボに早変わり。こいつぁものにするしか。




ベーシックな連続技だが即戦力。ダメージはばかにできない。



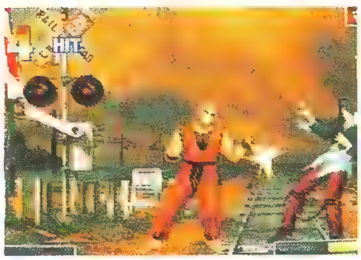

小足ヒット後なら小Ⓟは立ちしゃがみ関係なくヒットする。




連舞拳後の追い討ちは対戦状況によって使い分けよう。



相手の技を猛虎雷神剛でガードした。




虎砲まで安定。頼りになる技だ。



隙のでかい技をガードした後はチャンス。



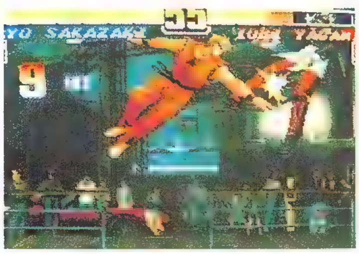

すかさず多段でお礼しよう。




密着で小足がヒットしたら目押しで多段足の裏攻撃だ。




そして連舞拳。なんて失礼な奴…。



恐るべきは若き極限流使い。

# Renzokuwaza

## 連続技

担当：ワイルダーKEI

*YURI*

# ユリ

●ジャンプ大パンチ・立ち大パンチ・大ユリちょうアッパー・裏空牙

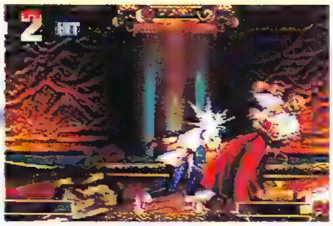
全弾決まれば、相手の体力ゲージを半分近く奪う技。そんなに難しくないので、ここぞというときには決めよう。

●ジャンプ大パンチ・立ち大パンチ・小百烈びんた

びんたは移動ではないほうを使う。ただし、立ち大パンチを相手にヒットさせないと百烈びんたにならないので注意すること。ガードされたときは、ユリちょうナックルになってしまうぞ。

●めくりジャンプ大キック・小足払い・しゃがみ小パンチ×2・小ユリちょう回し蹴り

めくり大キックから入ると、かなり相手の体力を奪える。回避動作で相手の後ろに回ったときは、小足払い→しゃがみ小パンチ→小回し蹴りへとつなげよう。小技をつなげるときは、目押しで。そうしないと必殺技が出しにくい。



ここで素早くキャンセルをかけて



ユリちょうアッパー！



そして裏空牙へ!!



まずはめくって裏へ。



小足払いからしゃがみ小パンチを目押しでタイミングよくボタンを押してつなげていく。



そして回るのだ！

## 連続技

担当：パイロン

*ROBERT*

# ロバート

ロバートの連続技はややイマイチで、数が限られている。単発キャラの欠点だろう。

●近距離大パンチ・キャンセル連舞脚・追い討ち

相手のスキに入れる技はこれが最も良いだろう。単純ながら減りも大きく、約3分の1は持っていける。

●近距離大パンチ・キャンセル飛燕旋風脚

相手が倒れない点は痛いが、攻めを続けられるのでよしとしよう。大パンチはしゃがみのものでも代用できる。

●(MAX時に)ジャンプ小キック・キャンセル飛燕龍神脚

相手との間合いによって小と大を使いわけよう。しゃがんだ状態の背が高いキャラには、昇りジャンプ小キックが中段となる。

ここからは、通常技多段ヒット技を用いたものだ。

●小足払い×2・立ち小足×2・キャンセル龍牙

相手の起き上がりに小足払いを重ねる。これを多段ヒット技を使い、2ヒットさせ、次の立ち小足につなげる。これも2ヒットさせ、もしここで相手がくらっているようであれば龍牙をキャンセルでだす。ガードされていた場合は固めに移行しよう。始めの小足払いがヒットしたのを見てから連続技にできる点は大きい。

●近距離大パンチ×2・キャンセル連舞脚

大パンチを2発に増やした場合、コマンドの入力が残っているため連舞脚につなげることが難しい。大道芸に近い何度で、これができればロバートマスターだ。

これらの連続技は一応めくり跳びこみからつなげることが可能だが、あまり実戦向きではない。つなげる技として最適なのは、

●近距離立ち小キック・キャンセル連舞脚

厳密には連続技ではない。有効な連携の一つとして覚えておこう。そうそう返されるものではない。



近距離大Ⓟが投げに化けないように注意。



連舞脚さえ入ってしまえば後は簡単。難しいのはここだけだ。



追い討ちはふっ飛ばしでも良いし、覇王翔吼拳でもいい。



これが決まればダウン確定。これが中段になればねえ。



ここからの連舞脚は連続技ではないが、まず決まるだろう。

# Renzokuwaza

担当：借金

## 連続技

## KIM キム

やたらと足技ばかりが目立つキムだが、足技を引き立てるかなり重要な部分には必ずパンチが混ざってることを忘れてはならない。実践的な連続技もそう。

そしてそのほとんどが小技で、しかも決める技はほとんど同じ。しかも1回に与えるダメージはそれほど高くなく、何度も決めなければならないため相手がうんざりしてくるかも知れない。しかしほかに決めるものはないし、キムにとって一番決めたいはずの鳳凰脚がカウンターヒット以外連続技にならない以上は小さいダメージをこつこつ当てていくしかないのだ。

だからキム使いのみんなもキムの連続技を恥じることはないぞ。むしろ小技からいろいろできる機能性の良さに感謝してもいいくらいだ。

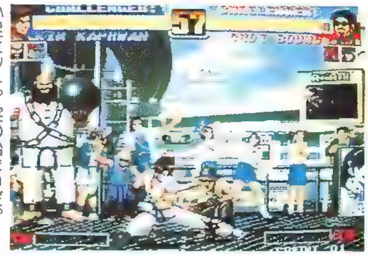
キムの連続技はほとんどが小技スタートのため当たったかどうか判断してから最後まで入れることができる。

だから、ガードされたときに素早く行動を変えることも大事だ。ここでは最後までつながる正真正銘の連続技を紹介しよう。キムの連続技は小技の目押しが基本。ボタンを押すタイミングをつかんで気分良く決めよう。

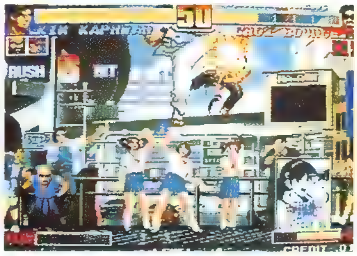
**●小足×2→下小Ⓟ→大空砂塵（6ヒット）**

'96版キムの代名詞とも言えるほどメジャーな技。使用頻度が高くダメージもそこそこ、何より下段スタートということが使える理由であろう。

J大Ⓚの2発目などめくれる技から跳び込みの連続技としても使っていけるが、基本はこれだけだ。



小足ヒット。宴の始まりだ。



大空砂塵まで連続。でも相手のゲージには細心の注意を。

**●昇りJ（ジャンプ）小Ⓟ→飛翔脚（3ヒット）**

小足スタートの連続技を最大限に生かしてくれるのがこれ。しゃがんでいる相手に決めることができるのでこれが使えるのと使えないのではかなり差がある。練習してものにしよう。

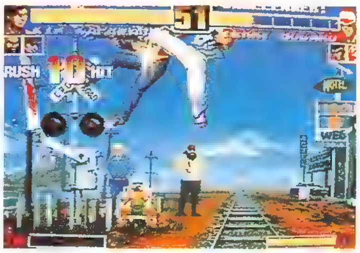
**●大飛翔脚→小足×2→下小Ⓟ→大空砂塵（10ヒット）**

飛翔脚を、跳び蹴りを高めで当てるような位置（写真参照）で決めると相手の裏に回り込むことができる。

このときに裏から小足スタートの連続技を決めるというもの。飛翔脚の当たり方によっては連続技にならない場合があるが、相手の後ろから攻めれるので連係としても強い。



大飛翔脚はこの辺で当てれば裏に回れる。

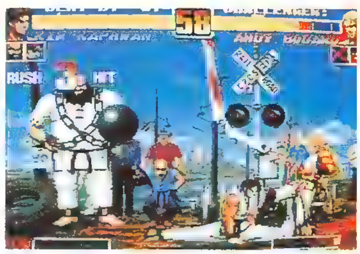


小足につなげれば10段、つながらなくても強い連係だ。

**●（近）大Ⓟ（1発目）→大半月斬（3ヒット）**

たった3ヒットと地味に思えるかも知れないが、半月斬の攻撃力が高いので相手の技の隙などにはこの連続技を勧める。また半月斬は割と突進するので相手を端に追い込みたいときにも有効だ。

ここまで紹介してきた連続技はキムにとって即戦力であり、しかも使いやすい。しかしキムの連係全般に言えることだが、相手のゲージをすぐ溜めてしまうので挑発はこまめにしたほうがいいだろう。連続技を1回決めるたびに挑発しても決して少なくないぞ。



威力の高い半月斬も連続技として使用可能。

決める場所やキャラによって限定される連続技も紹介しておこう。

**●飛翔脚→Jふっ飛ばし（約4ヒット）**

空中ヒット限定

飛翔脚が空中にいる相手にヒットしたときのみ連続となる。飛翔脚は空中多段判定技なので相手のやられ判定が無くなる前に中・大ジャンプからJふっ飛ばしを決めよう。

**●昇り中J小Ⓟ→大飛翔脚→昇り中J小Ⓟ（?ヒット）**

画面端、大きいキャラ限定

飛翔脚を当てた着地に、中or大ジャンプを使うことで着地の隙を減らすことができる。そして昇りにすぐ小Ⓟを出すことで連続ヒットするのだ。

後はタイミング重視、やってみるしか。



飛翔脚を空中で当てたときは見逃すな。



ジャンプふっ飛ばしを当てて起き攻めだ。



手の動きは割と急がしめ、タイミングも重要。うーんムズッ。

# Renzokuwazo

担当：P．鈴木

## 連続技

# COHI チョイ

チョイはすばしこいだけあって連続技のバリエーションが多い。すぐにでも導入できるものから要練習のものまでいろいろ紹介していこう。

**●めくりジャンプ大Ⓟ→しゃがみ小Ⓟ×2・大竜巻疾風斬**

めくり大パンチのヒット数は技を出した位置によっても変わるが、だいたい2ヒットするものと思おう。いまいち着地後目押しで小パンチにつなげられない人は連打していてもいい。ガードをゆさぶるという点から考えた場合、着地後の技は小足払いから入るべきだがその分難度はあがる。

**●飛翔脚・しゃがみ小Ⓟ×2・大竜巻疾風斬**

飛翔脚で相手の背後に着地した場合に狙える連続技。飛翔脚がヒットしたのを確認してから決められるようになろう。

**●小旋風飛猿刺突×4**

ヒット後すぐ方向転換をすれば相手が地上であっても連続でヒットさせられる。逆方向にも方向転換できることを考えると、疾風飛猿刺突が何と使えることか。一応飛翔空裂斬の小でも同じく連続ヒットさせられるが難度は高い。そこでもう少しやさしい連続技を使おう。



基本パターン。しゃがみ小Pを2ヒットさせた後、



大の竜巻疾風斬。威力もそこそこあるし、簡単で便利。



飛翔脚をこんな感じで当てて、ここから基本パターンへ。

**●しゃがみ大Ⓟ・キャンセル小飛翔空裂斬・しゃがみ小Ⓟ×2・キャンセル大竜巻疾風斬**

相手画面端の限定で、背の高いキャラには比較的簡単にきめられる。ガードされていた場合にもフォローがきく点は良い。めくり大パンチが狙えなくなった際に使っていこう。

ここからは難度が高いものを扱っていく。

**●めくり大Ⓟ・昇りジャンプ大Ⓟ→キャンセル飛翔脚・大足払い**

背の高いキャラが立って大Ⓟをくらった時に狙う。飛翔脚を当てた着地にチョイが相手の正面にいた場合は大足払いまでで安定しておく。

もし相手の背後に着地した場合はさらに高度な連続技を狙っていこう。

**●めくり大Ⓟ→昇りジャンプ大Ⓟ→キャンセル飛翔脚、ここから**

**Ⓐしゃがみ小Ⓟ×2・キャンセル大竜巻疾風斬**

**Ⓑしゃがみ大Ⓟ・キャンセル小飛翔空裂斬・しゃがみ小Ⓟ×2・キャンセル大竜巻疾風斬**

Ⓐはどこにいても入るが、Ⓑは画面端でのみ。細かい内容は前述したものと変わらない。減りはものすごく、7割近くはかたいだろう。

今度はやや苦しい連続技。

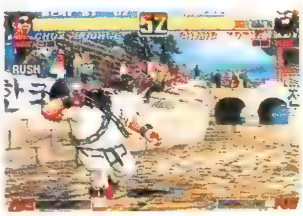
**●前方ジャンプ小Ⓟ・キャンセル大飛翔脚・昇りジャンプ小Ⓟ・キャンセル飛翔脚…**



小の飛翔空裂斬をこうやって当てられればその後につながる。



昇りジャンプ大Pは2ヒットを目安に。タイミング命。



飛翔脚につなげる。そして相手の位置によって後を変える。

いわゆる○○連続技。飛翔脚後のレバーは斜め上にいれっぱなしでかまわない。慣れてしまえばたやすく行えるのだが対戦では使わない。

**●飛翔脚・垂直ジャンプ大Ⓟ・キャンセル大飛翔脚…**

またか、といった連続技。一応3セットくらいまでしか入らない（間合いが離れる）のだが、すでに相手は死にかけている。しかも途中に昇り小Ⓟを加えた日には、やっぱりこれも永久○○○だ。CPUのチャンなどを相手にして自己満足に浸ろう。

さて、これらの連続技をまとめたものを1つ紹介しよう。一応メストビデオのほうに入っているぞ。見た目はすごいのだが、でもねえ…

**●（対背の高いキャラ、相手と画面端にチョイをはさませて）めくりジャンプ大Ⓟ・昇りジャンプ大Ⓟ・キャンセル大飛翔脚・垂直ジャンプ大Ⓟ・キャンセル大飛翔脚・しゃがみ大Ⓟ・キャンセル小飛翔空裂斬・しゃがみ小Ⓟ×2・大竜巻疾風斬**



くれぐれも自己満足技だということを忘れずに。

体力フルの相手を一発で倒せる。即死連続技。このような組み合わせは無数にありそうなので自分でも探してみよう。

補足として、体力が赤くなった場合はしゃがみ小Ⓟのかわりに超技を組み込むことができる。コマンド入力が面倒だが、決まれば痛い。練習してみよう。

なお、くらい判定が特殊なビッグに対しては超技が多段ヒットする。パワーアップ版の超技が決まれば即死もありうるぞ。もし連続技に組み込まれたとすれば…

さようなら、Mr.ビッグ。



この状態から始める。実戦ではあまり起きない形だが。



超技を連続技に組み入れられるなんて、チョイはしあわせ。



さらば、ビッグ。

# Renzokuwaza

担当：KAL

## 連続技

# RALF ラルフ

ラルフは連続技を得意としていない。さすがにクラークと比べれば多いといえるが、実戦で使うのは連続技よりも連携技、つまり連続技表示はつながっていないが、攻撃のながれは途切れない、というもののほうがメインだ。

打撃必殺技が豊富なラルフだが、ガトリングアタックを連続技に使うときは慎重に行ってほしい。最後のアッパーまで入りきらず反撃を受けることが多いからだ。同じようにバルカンパンチを使うときも、反撃を受けないように小で出そう。

なるべく「ねりゃー！」につなごう

「ねりゃー！」とはスーパーアルゼンチンバックブリーカーのこと。この技はコマンド投げなので失敗してもリスクがなく、反撃を受けるということがない。威力もあるのでおすすめだ。攻略ページのほうでも述べてあるが、ねりゃー、をかけるときは大キックではなく小キックを使おう。

●J大Ⓟ→ねりゃー

ジャンプ攻撃が当たったら、すぐにねりゃーのコマンドを入れて着地と同時に直接吸う。このゲームはコマンド投げも連続技に組み込めるので、投げキャラにとっては嬉しいかぎりだ。

●J大Ⓟ→大Ⓟ→ねりゃー

地上の大Ⓟが加わったバージョン。立ち大Ⓟでも屈大Ⓟでもどちらでも OKだ。大Ⓟボタンを早めに押すとやりやすいだろう。

●J大Ⓟ→立ち小Ⓚ→ねりゃー

立ち小Ⓚがねりゃーと同じボタンなので、次につなげやすい。わりとおすすめなコンボだ。

●J大Ⓟ→屈小Ⓟ→小バルカンパンチ

これも操作は簡単。しかしたいした威力もなく、すぐに動けないのでなるべく前述のものを使いたい。



立ち小キックのボタンを押したら…



すぐにねりゃーのコマンドを入れる。

●J大Ⓟ→立ち大Ⓟ→小ガトリングアタック

屈大Ⓟは、ヒット後相手キャラとの間合いがずいぶん離れてしまって次の技が届かないことが多い。

そこで立ち大Ⓟを使う。しかし、この連続技も最後まで入らないことが多いので、余裕があるときの魅せ技程度と考えておこう。

●めくりJ大Ⓟ→立ち大Ⓟ→バリバリバルカンパンチ

ジャンプ大Ⓟのかわりにジャンプ大Ⓚでめくることもできる。一応正面からでもはいるが、画面端とかパワーMAXとかの条件が必要になってくる。

●J大Ⓟ→急降下爆弾パンチ

ジャンプ攻撃を高めに当ててキャンセルすれば、急降下爆弾パンチがしゃがみガードできない判定で出るので奇襲に使える。ジャンプふっ飛ばし攻撃から出してもいける。



ジャンプ大Pが当たったら…



急いで急降下爆弾パンチを出す。

●Jふっ飛ばし→急降下爆弾パンチ

こちらはJふっ飛ばしがカウンターでヒットしたときの連続技。同じようなJふっ飛ばしカウンターからの連続技としては、次のようなものがある。

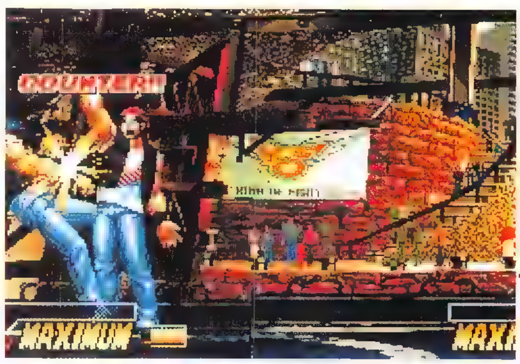
●Jふっ飛ばし→大ガトリングアタック

●Jふっ飛ばし→バリバリバルカンパンチ

●Jふっ飛ばし→馬乗りバルカンパンチ（端のみ）

●Jふっ飛ばし→MAX馬乗りバルカンパンチ（端のみ）

下2つは、地上ふっ飛ばしからもつながるぞ。




画面端でふっ飛ばし攻撃がカウンターヒットしたら…

「とってぉき」でひろえるのだ。



担当：KAL

# 連続技

# CLARK クラーク

クラークには打撃必殺技がバルカンパンチしかなく、またこれが使えないため、連続技は投げにつなぐものばかりになってしまう。それでも威力だけはあるところが'96のクラークらしい。

跳び込みから〜

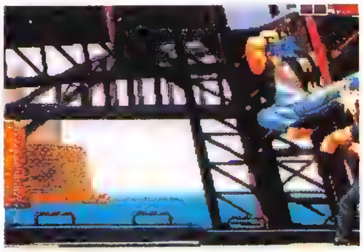
●J大キック↓近距離立ち大Ⓟ（一段目）↓スーパーアルゼンチンバックブリーカー↓フラッシングエルボー

中ジャンプから入るとやりやすい。近距離立ち大Ⓟの1段目キャンセルは、操作がかなり素早くないといけない。ほんの少しでも遅れるとだめだぞ。そういうわけで、あまりすすめられない連続技だったりする。

●J大キック↓近距離立ち小キック2発当て↓スーパーアルゼンチンバックブリーカー↓フラッシングエルボー

大Ⓟを小キックにしたことで、だいぶやりやすくなったコンボだ。「小キック2発当て」については攻略ページを参照してほしい。

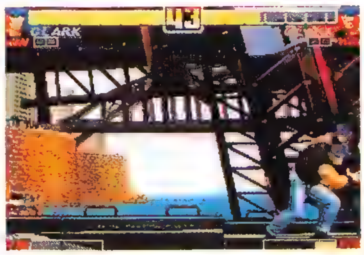
べつにラルフと同じように、ジャンプ攻撃が当たったらダイレクトにコマンド投げで吸ってしまってもいい。クラークには〝ひじ〟があるので威力的にはなんの問題もないだろう。



J大キックは中ジャンプから。




次に早めに立ち小キックを出して一連の作業でBCD。




で、普通にコマンド投げを入れると。

地上戦ではこれ

●（少し離れて）小足払いor立ち小キック↓スーパーアルゼンチンバックブリーカー↓フラッシングエルボー

クラークの小キックはどこでもキャンセルがかかるので、小キックボタンを押したらコマンド入力↓小キックボタン↓コマンド入力…を繰り返しながら前進していく。そして小キックがヒットしたら、キャンセルでスーパーアルゼンチン〜…がはいるという寸法だ。

なるべく小足払いが出るのが望ましいので、小キックボタンを押してからレバーを回しはじめよう。あせって小キック↓フランケンシュタイナーにならないように。



小キック2発当てのあと…



フランケン入力。逃げれません。

●近距離立ち小キック2発当て↓フランケンシュタイナー

出るのが遅すぎて、普通に出したら連続技には決してならないガード不能打撃技、フランケンシュタイナー。しかし近距離立ち小キック2発当てを使うと、連続になるのだ。小キックをガードさせてから出しても決まる。つまり相手は逃げれないわけだ。

しかし近距離立ち小キックをガードさせる距離まで近づくのが困難。普通その前に（コマンド投げで）吸ってる。

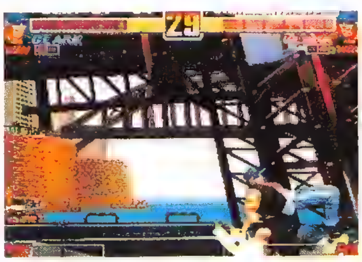
MAXなら凄い威力！

K.O.F.'96では、コマンド投げ↓エルボーの威力がかなり高く、超必投げのありがたみがほとんどないクラーク。

しかし、体力点滅時のいわゆるMAX超必は、物凄い減りだ。したがって残り体力が少なくてパワーMAXならば、驚異の一発逆転を狙ってみるのも悪くないだろう。

●J大キック↓小キック↓ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

例によって、小キックは立ちでもしゃがみでも近距離でもいい。ただ、さすがに超必のコマンドが長すぎるので、ジャンプ攻撃のあとレバーを回しながら小キックボタンを押すようにしよう。そして2回目の半回転が終わると同時にCボタンを押し、キャンセル超必を完成させる。




満タンから決めてここまで減りました。む〜。

●J大キック↓近距離立ち小キック2発当て↓ウルトラアルゼンチンバックブリーカー

慣れてしまえば普通の連続技よりも操作しやすい。小キックボタンを押してすぐ半回転＋BCD↓半回転＋C。「カッカッポンポン」とリズムよくいこう。

カウンター関係

地上あるいは空中のふっ飛ばしがカウンターでヒットしたとき専用の連続技だ。

●ふっ飛ばし↓ナパームストレッチ↓エルボー

ふっ飛ばし↓バルカンパンチ

どちらもジャンプふっ飛ばしからでも入る。見た目にもおかしく貴重なのが空中ふっ飛ばしからのナパームストレッチ。対戦でぜひ決めてほしい。

Renzokuwaza

担当：KAL

# 連続技

# REONA レオナ

レオナの連続技は、ジャンプ攻撃からはいる普通のタイプと、パワーマックス時にのみ決まるもの、それにボルテックランチャーがヒットしたときにチャンスが訪れるものの3タイプにわけられる。どれも決まれば絶大な威力。とくにグランドセイバー絡みのものは積極的に狙っていきたい。

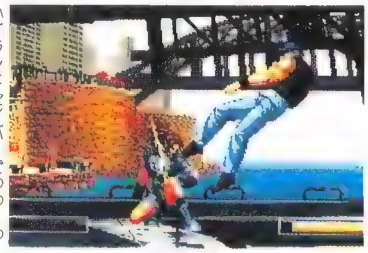
レオナ攻撃モードの時の固めも兼ねた、いけてる連続技。それが次の…

●J大Ⓟ↓屈大Ⓟ↓小グランドセイバー↓各種追い討ち

レオナの狙いであり、地上の固めの基本でもあるので、指に染み込むくらいまでは作業的にぱっぱと操作していこう。追い討ちの部分は、一気に大ダメージをあたえたい！ というときは大ムーンスラッシャーを使うといい。小グランドセイバーですべっているので、次に前に一歩踏み込む大ムーンスラッシャーを使えば、ふっ飛んでいる相手にもヒットするのだ。

攻めのながれ、つまり〝ラッシュ〟をとめたくないときは、J大キックで追い討ちしよう。空中で蹴られた相手は、そのまますぐに落ちてくるので、たたみかけるような攻撃を展開したいときに有効だ。

上達してきたら、近距離の立ち大キックを2発当ててから、小グランドセイバーを出してみよう。全て入れば満タンから7割近く減らせる。オーソドックスなわりには凄い減りのコンボだ。



小グランドセイバーでつつ～っとすべって…



身を乗り出す大ムーンで追い討ち。溜めに注意。

ボルテックランチャーがヒットしたあとは、手堅くダメージをあたえていくならJ大キックがおすすめだ。このあとラッシュにもちこむ。

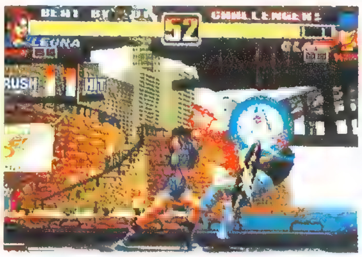
なかなか狙ってできることではないが、もし大ボルテックランチャーが近距離で、しかも地上の相手に直撃した場合は、次の連続技を狙ってみよう。

●大ボルテックランチャー↓屈大Ⓟ↓小グランドセイバー↓大ムーンスラッシャー

ボルテックランチャーを出し終えたとき、相手キャラの目の前にいなければいけないので多少非現実的だが、これまたもし決まればひどい減りだ。コツは、立ちガードで溜めをつくること。ボルテックランチャー後の隙モーションを出さないためだ。これに関しては攻略ページで説明しているので詳しくはそちらを見ていただきたい。



立ち溜め。この時点ですでに大Ⓟは押されている。



そしてすぐにしゃがみガード方向にレバーを入れて…



前と同時にⓀでグランドセイバー。

立ちで溜めをつくったら、〝ヒット数〟に注目する。そしてボルテックの10ヒット目が表示されたら、大Ⓟボタンを押したあとにレバーをしゃがみガード方向に入れ、そこから小グランドセイバーの入力を開始する。こうしないと、レバー下＋大Ⓟで屈大Ⓟのつもりが、グランドセイバー入力に気をとられてレバー操作も早まり、立ち大Ⓟになってしまいがちだからだ。

まずは立ち溜めから屈大Ⓟ↓空キャンセルでグランドセイバーを出せるようになろう。基本的なものとして、大ボルテックランチャー↓Vスラッシャーという連続技もあるのでぜひ狙ってほしい。

パワーMAXだとジャンプ攻撃を当てたあとの相手のくらいモーションがながくなるので、空中からのつなぎが楽になる。これで、超必のVスラッシャーを簡単に組み込めるようになるぞ。

●J大キック↓昇り大キック↓Vスラッシャー

Vスラッシャーの前半部分の入力が、ジャンプの入力を兼ねている点に注意。これはさすがに簡単とは言い難いが、決まればなんと満タンから9割もの体力を奪う（ライフ点滅時のMAX超必のとき）ーハイデルン流暗殺術の誇る、一撃必殺の技だ。



大Ⓚ↓大Ⓚ↓Vスラッシャーのこの減り！

●大ボルテックランチャー↓昇り大キック↓Vスラッシャー

ボルテックランチャーヒット後にも、ジャンプと同時大キック↓キャンセルVスラッシャーがはいる。画面端以外では少し決めにくいのが難点。

レオナは小足払いにキャンセルがかからないが、幸いなことに小足払い↓屈小Ⓟが連続技なので、キャンセルのかかる屈小Ⓟ↓ムーンスラッシャーまでつないでひとつの連続技とする。小足払いはなるべく1発でやめたほうがいいが、屈小Ⓟを何発出すか、ムーンスラッシャーを小で出すか大で出すかなどは、相手キャラの大きささや距離で変えていこう。一応基本は小ムーンだ。

# 連続技

担当：珈琲　ふりーく

## MAI SHIRANUI 不知火 舞

舞は超必殺技を連続技に組み込めるため、爆発的なダメージを見こめる。超技がつかえない状況でも比較的簡単でそれなりに減る連続技がある。種類も豊富なので、ためしてみると面白いぞ。

舞の連続技は、跳び込み技・通常技キャンセル必殺技という形が基本だ。

**●ジャンプ大キック・しゃがみ大パンチキャンセル大龍炎舞**

お手軽でダメージも大きく、おすすめの連続技。ジャンプ大キックは大パンチでも、もちろんかまわない。しゃがみ大パンチを出すときにレバーを真下に入れておくのがコツだ。

**●ジャンプ大パンチ→しゃがみ大パンチキャンセル超必殺忍蜂**

大ダメージな連続技。MAXなら相手の体力のほとんどを奪ってしまうぞ。この連続技もしゃがみ大パンチを出す時にレバーを真下に入れておこう。大パンチボタンを押したら一気に超必殺忍蜂のコマンドを入力すれば、それほど難しくはないぞ。



しゃがみ大パンチからキャンセルすると楽だよ。

**●ジャンプ大パンチ・近距離立ち大パンチキャンセル大必殺忍蜂**

キャンセル大龍炎舞に比べて少しだけダメージが高い。地上でただ近距離立ちパンチキャンセル大必殺忍蜂とやるより、投げに化けない分、楽だろう。

**●ジャンプ大パンチ・近距離立ち大キック超必殺技キャンセル立ち大キックキャンセル大必殺忍蜂**

難度の高い連続技。ジャンプ大パンチはできるだけ低い打点で当てて、遠距離立ち大キックにつなごう。超必殺技キャンセルに関してはシステムのページを参照して欲しい。

**●ジャンプ大キック・昇り前ジャンプ大キックキャンセル小ムササビの舞（画面端でMAX時のみ）**

条件が限られているが狙う機会がないわけではない。入るとわかっていれば当然超必殺忍蜂を入れたほうが得だが、ガードミスを誘うための連係になっているので、たまに狙ってみるのも良いかもしれない。ここで参考までに下段からの連続技としてしゃがみ小キック・近立ち小キックキャンセル超必殺忍蜂を挙げておこう。



昇り大キックからムササビの舞だ。

舞には上に挙げたような通常連続技以外に、端々で撃った小花蝶扇からの連続技がある。ダッシュで追っかけての遠距離立ち小パンチが最もやりやすい。相手が画面端ならダッシュで追っかけて、しゃがみ大パンチキャンセル超必殺忍蜂もつながるぞ。これ以外にも画面端なら小花蝶扇を撃ったその場からの大必殺忍蜂や、超必殺忍蜂もつながるのだ。

# 連続技

担当：珈琲　ふりーく

## KASUMI TOUDOU 藤堂 香澄

香澄は連続技のバリエーションが少ないが、ダメージ的には悪くない。超重ねあてがらみで超減る連続技もあるぞ。

香澄の連続技は原則としてジャンプ大パンチ→地上通常技キャンセル必殺技という形だが、地上通常技を抜くこともある。

**●ジャンプ大パンチ・近距離立ち大パンチキャンセル竜巻槍打→空中ふっ飛ばし**

難度は低くないがダメージも半端ではない。狙っていきたいがなかなか成功しない、という人は近立ち大パンチを抜いてみよう。ジャンプ大パンチ→竜巻槍打→空中ふっ飛ばしも連続技になるぞ。これでも十分なダメージだ。

**●ジャンプ大パンチ→近距離立ち大パンチキャンセル小重ね当て**

割と多用されている連続技。近距離立ち大パンチよりはしゃがみ大パンチのほうが広い間合いに対応できるが、攻撃判定の発生は遅いのでつながりにくい。MAX時ならばくらいが長くなるため、しゃがみでも十分につながるぞ。

**●ジャンプ大パンチキャンセル空中重ねあて**

ジャンプ大パンチの2発目にキャンセルをかけよう。とくに難しい連続技ではないがダメージ的に小さくもったいないのであまりおすすめはできない。

超重ね当てがらみの香澄の超減る連続技。

**●カウンターふっ飛ばしキャンセルMAX超重ね当て→超重ね当て（画面端）**

相手が画面端で、しかもカウンターでくらってくれないと入らない連続技。12HITすれば相手の相力の9割は奪えるぞ。たんにMAX超重ね当て→超重ね当てという形でも入る。



このくらいの間合いでふっ飛ばしをカウンターヒットさせる。

**●カウンターふっ飛ばしキャンセルノーマル超重ね当て→空中ふっ飛ばし**

ゲージが溜まっていない時は空中ふっ飛ばしにつないでいこう。昇りで出せば入るのだ。

**●超重ね当て→近立ち大パンチキャンセル竜巻槍打・空中ふっ飛ばし（画面端）**

超重ね当てを3HITだけさせて相手を転ばせないのがポイント。密着より少し間合いを離そう。そこから近立ち大パンチがシビアだがつながる。キャンセル竜巻槍打は1発目が当たらないが、ちゃんと連続になる。近立ち大パンチを立ち小パンチにすれば竜巻槍打は全部入るぞ。通常技を抜いて超重ね当て→竜巻槍打でもOKだ。



この間合いで超重ね当てを出せば3HITで倒れない。



そこから竜巻槍打が連続でつながるのだ。

Renzokuwaza

## 連続技

担当：ワイルダーKEI

### KING キング

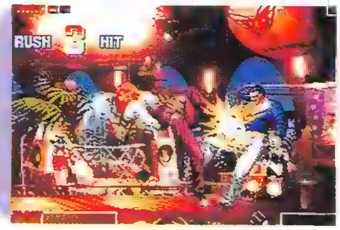
キングの連続技は、画面内のどこに相手がいるかによって、色々と変わってきたりする。闘っているときに、相手のいる位置を把握しておくことが必要だ。

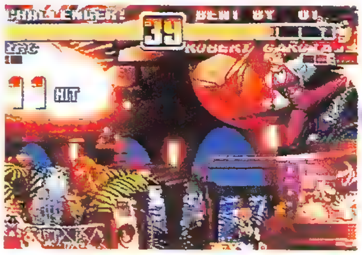
●近距離立ち小キック・サプライズローズorトルネードキックorトラップショット

画面中央付近での、一番やりやすい連続技。使う場面としては、ジャンプ大キックから緊急回避（前）で後ろに回ってからとか、起き上がりに、やらり回避動作から行う方法がある。できることなら、大サプライズローズを使ったほうがいい。なぜなら、ヒットした場合、相手を画面端近くまで持っていくことができるからだ。

●近距離立ち小キック・大サプライズローズ・大トルネードキック

画面端付近専用の連続で、小技から入らないと、大トルネードキックが追い討ちとして入らないという特殊系の連続技でもある。落下している相手に、うまくトルネードキックを当てよう。


サプライズで浮かせて…


落下している相手にうまくトルネードで追い討ち!

●ジャンプ大キック・近距離立ち大キック（2発）・ダブルストライク

画面端専用の連続技。相手との間合いが近くても遠距離立ち大キックになってしまうときもあるので、着地するまえに、大キックボタンを押すようにしてみよう。立ち大キックの2段目にキャンセルをかけるときは、1段目で⬇⬋➡と入力し、2段目で更に⬇⬋➡+Dボタンと入力してみよう。割と遅めの入力でもダブルストライクは出せるぞ。が、コツをつかむためには、練習して慣れるしかない。


ガンガンと当たったら（1段目から入力はすでに開始）


ダブルストライク!!

サプライズを多く使いたいというのは、やはり相手を画面端まで追い込みたい…というところからきている。追い討ちとか、ジャンプ大キックモードとかもできるからね。

## 連続技

担当：CHU

### GEESE ギース

ほとんどが実用的なので体に覚え込ませよう。

●ジャンプ大パンチ・大パンチキャンセル弱邪影拳

…使用頻度の高い連続技。大パンチは立ち、しゃがみどちらでもOKなのでやり易いほうを使おう。

●ジャンプ大パンチ・立ち大キックキャンセル大日輪斬

…大キックは2段技だけど、1発目にしかキャンセルがかからないので、そこにキャンセルをかけること。

きまればカッコイイがはずすとヤバイ、出す時は必ずきめよう。

●前ジャンプ疾風拳・大キックキャンセル大日輪斬

…前記の連続技の応用。

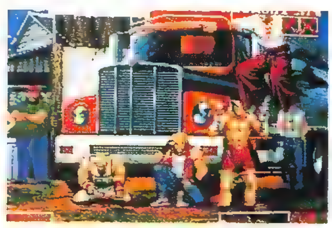
●疾風拳・大キックor大パンチ（遠距離）

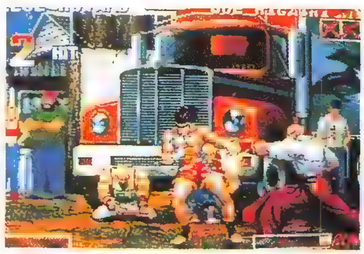
…相手の起き上がりに飛び越しジャンプしてから出すときめやすいぞ（写真参照）。

●中ジャンプ大パンチ・中ジャンプ大パンチ…

…パワーMAXの時のみつなげる事ができる連続技。

ガードされてもお構いなしのこと。


こんな感じで裏から疾風拳を出し…。


近い時は大パンチ、遠い時は大キックを入れよう。

だ。強力。


相手が大きめのキャラだと簡単にできるぞ。MAX恐るべし。

●ジャンプ大パンチ・多段しゃがみ大パンチ

…かっこいいが難しい連続技なので、実戦不向き。

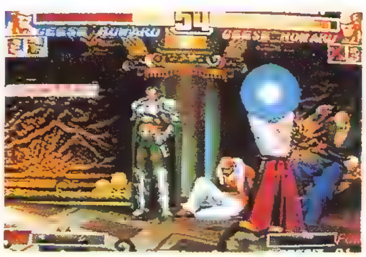
多段については別ページで紹介してるのでそちらを参照


邪影拳に化けやすく激ムズ。

●カウンターふっ飛ばしキャンセルレイジングストーム

…唯一レイジングストームにつなげられる連続技。

相手がカウンターでくらってくれるか確認してからでは遅いので、ばくち的な連続技だ。


こんなチャンス滅多にないだろう…。

# Renzokuwaza

担当：N.O.

# 連続技

# クラウザー

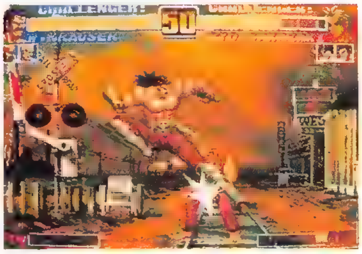
クラウザーの連続技は、格闘ゲームによくある普通のものが多い。しかし威力のほうに着眼してみると、これが驚きの破壊力を秘めているぞ。

**●J大K・立小P・立小Kキャンセルカイザースープレックス**

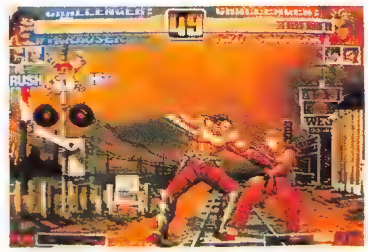
　立ち小Pから立ち小Kに繋ぐのは、2択の意味を込めてのものだ。ジャンプ攻撃からあとの攻撃をガードされた場合には、ここから昇りジャンプ大Kでしゃがみガードを崩そう。

　地上の小Pと大Kの部分は立大Pなどに代用可能。小攻撃の場合、もっと段数を増やすことができるが、それだけ難度も上がることになる。

　カイザースープレックスは非常に投げ間合いが広いので、一見無理そうでも意外とつかんでくれるぞ。なお、コマンド投げはダメージグラフィック中の相手も捕らえることができる。このときはコンボ表示はされないが、ちゃんと連続技になっている。



ジャンプ攻撃を低めの打点で当てて、



着地で小技を数発当て、これにキャンセルをかけて…



カイザースープレックスに繋ぐ。表示は出ないが、完全なコンボだ。

**●J大P・下大Pキャンセルカイザーキック**

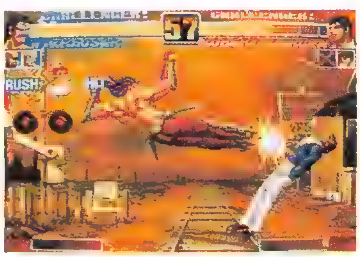
　ありふれた連続技のように見えるが、ジャンプ攻撃から下大Pに繋げるのが結構シビア。カイザーキック自体がガードされるとまずい技なので、これは気絶した相手用の連続技かな。これでもきびしいという人は、「立大Kキャンセルカイザーキック」だけでも良い。システムでも触れているが、自キャラがパワーMAX時にジャンプ攻撃を当てると通常より長く仰け反らせることができるので、これを狙っていけばコンボが楽に成立する。



なるべく低い位置にジャンプ攻撃を出して、



下大Pに繋いでここからキャンセルで、

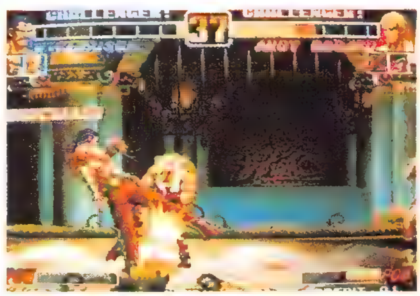


カイザーキック!!なんてことのない3段だけど、とんでもない攻撃力を誇る。クラウザーの連続技はこれができれば充分。

**●カウンターC+Dキャンセル（超）必殺技**

　相手の必殺技の出掛かり時などに、こちらのふっとばし攻撃をヒットさせると「カウンター扱い」される。このとき吹っ飛んでいく相手の体には、まだやられる判定が残っている。ここにさまざまな攻撃を当てることができるのだ。

　実際の対戦ではなかなかこういう機会はないが、こんなのも入る、ということぐらいは知っておいても損はしない。



C+Dをカウンターで当てて、



カイザーウェーブ。これは痛い！しかし、このような状況がくるかといえば…。

カウンターC+Dのあとに繋がる有効な技は…、

●レッグトマホーク（計3ヒット）
●カイザーキック（計2ヒット）
●ブリッツボール（計2ヒット）
●カイザーウェーブ（計2ヒット）

…と、いったところ。カイザーウェーブのみ、相手キャラによって画面端が絡んでいないといけなかったりするので注意。

**●空中カウンターC+D・カイザーキック**

　クラウザーは基本戦法で空中ふっとばしをよく使うが、このときカウンターヒットさせることができれば、空中で追い打ちをかけることができる。追い打ちする技は、カイザーキック。これはべつにキャンセルなどの特別な技術が要らないし、目で見てからでも間に合う。空中C+Dを出すときは、カウンター表示を見逃さないようにしよう。

# Renzokuwaza

担当：CHU

## 連続技

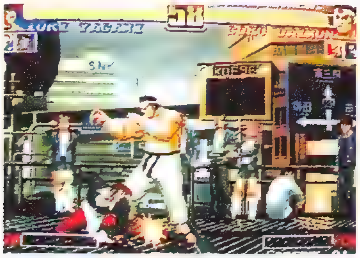
## IORI 庵

ではさっそく難易度の低い順から…。

●しゃがみ小キックキャンセル葵花

…庵の基本中の基本連続技。小キックを2、3発当ててから出せればなおいいが、慣れないうちは1発目キャンセルで出そう。

葵花を3発しっかり出せるようにしておくこと。



はい、約3分の1確定。

●立ち大パンチキャンセル葵花 or 琴月

…これも基本の連続技。屑風の後に最低入れておきたい。



大パンチの間合いによっては琴月がちゃんと入らない。

●ジャンプ大パンチ→立ち大パンチキャンセル屑風→立ち大パンチキャンセル琴月

…これがきまれば相手はめまいを起こす強力な連続技だ。常に狙っていきたいが、庵のジャンプの攻めがふっ飛ばし中心のため、あまり実用的ではないかも。



屑風が闇払いにならないように気を付けよう。

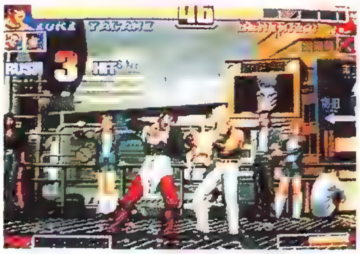
●屑風→ダッシュ大パンチキャンセル屑風

…連続技の始めと最後が同じなので…、あぁ恐ろしい。

キャラによってはダッシュしなくてもいい場合もある。

●多段しゃがみ小キック→立ち大パンチキャンセル葵花 or 屑風 or 琴月

…超必の出ない状態でしゃがみ小キックキャンセル超必コマンドを入れると、小キックが2段技になるという現象を利用した連続技。これによる利点は、普段は小キックから大パンチにつなげられないのだが、この場合は可能になるという事だ。



大パンチはしゃがみじゃ駄目だぞ。

●多段しゃがみ小キック→多段立ち大パンチ

…多段ヒットの特殊入力法を2回使った連続技。

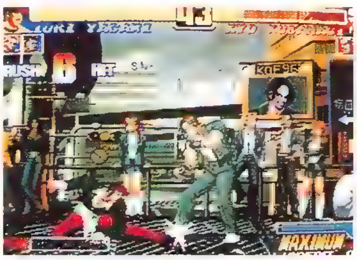
多段立ち大パンチにキャンセルがかからないので、実は何の意味もない難しいだけの連続技だ。



キャンセルがかかれば、もっといろいろ出来たのにねー。

●多段しゃがみ小キック×3→葵花

…この連続技も難易度は高くあまり意味のない連続技。一応できるという事で…。



小キックだけで6ヒット、この後さらに葵花。

●(自分画面端で)多段しゃがみ小キック→大パンチキャンセル屑風→多段しゃがみ小キック→大パンチキャンセル屑風→ダッシュ大パンチキャンセル屑風→葵花（2発で止める）→鬼焼き

…おそらく庵の最大の難易度を誇る連続技。

相手キャラによってはめまいさせることができる。

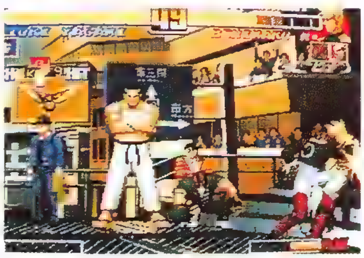


ビデオに収録予定なので、見たい人は買ってみてね。

●(相手画面端空中で)葵花(2発で止め)→葵花（2発で止め）→…

…'95に引き続き今回もあるこの連続技。

なにげに狙うチャンスは結構あるので、実用的?



ほっはっ、ほっはっ、ほっはっ、ほっはっ…。

●(相手画面端)カウンターふっ飛ばし攻撃キャンセル葵花（2発で止め）→葵花（2発で止め）〜

…画面端でふっ飛ばしがカウンターヒットした場合そのまま前記の連続技にもっていけるってわけだ。

相手との間合いやのふっ飛び方によっては、入らない事があるので、お手軽ってわけにはいかない。まぁ手軽だったらヤバイけど…。



はい、さよなら。

●カウンターふっ飛ばし攻撃→八稚女

…この連続技もカウンターの当たり方によってつながらない場合があるので注意。



このまま（ふっ飛ばし）では終わらんぞー、遊びは終わりだぁぁ！

担当：はまー

# 連続技

# Mature マチュア

## 基本はマサカー

普段使用する連続技としては、ガードされたとしても効果が高く、技の強弱と間合いにほとんど影響を受けない大のメタルマサカーを中心に組み立てたものを使っていく。


ここまで届く。キャンセルはタイミング良く。

●しゃがみ小P×1〜4・大メタルマサカー（×3）

まずはこれ。しゃがみ小Pは一瞬の隙に入れることができる便利な技で、使用頻度が高い。これを出す時は神経を集中し、相手に当たったらすかさずマサカーでキャンセルをかけよう。

●J小K(×2)・近小K・大メタルマサカー（×3）

ジャンプから攻め込む時は、1段目が立ちガード不可の近立ち小Kを混ぜていくとよい。この技は前後の隙がなく、連係の「つなぎ」としても有効。ただ、手数が多いため相手の気力ゲージを溜めやすいので、こまめに挑発すること。

●近大P（×2）・大メタルマサカー（×3）

相手の大きな隙には、なるべく攻撃力の高い連続技を狙っていこう。マチュアの技は攻めやすいぶん威力が低めなので、こうした地道な重ねが意外と響いてくる。


ガードされた時はむやみにマサカーを出さず、なるべく別の戦法で撹乱しにいこう。

## [illegible]

マチュアのぶっ飛ばしは非常によく使う技なので、カウンターがらみの連続技もある程度狙って決めることができる。

●ぶっ飛ばし（カウンター）・大デスペアー

画面上のどこからでも決まるので、一応は覚えておきたい。大デスペアーは地上で当てると（ヒット、ガードに関わらず）反撃を受けてしまうが、キムの流星落（1段目と2段目の間）など確実にカウンターがとれる時は逃さず決めておこう。


チョイの飛燕刺突、アテナのSCBなどは、見てからでもOK。

●ジャンプ・ぶっ飛ばし（カウンター）・ヘブンズゲイト

画面端限定で、空中ぶっ飛ばしの後に超必殺技で拾うことができる。ただしタイミングがシビアなので、よほどチャンスに恵まれていないとダメ。

## [illegible]

●近大P（×1）・小ディーサイド

●近大P（×1）・大デスロウ（×3）×2

ディーサイドはバイスのものに比べるとかなり性能的に劣るので、使わないほうがいいかも。デスロウも密着から大でないと、3回入力してもつながってくれない。この2つは忘れてしまっても構わないだろう。

●しゃがみ小P・近小K（×3）・立ち小P・大メタルマサカー（×3）

しゃがみ小Pから近立ち小Kは連打キャンセルでつながる。さらに、小Kの2段目がヒットした時に超必殺技が出せない状態でコマンド入力すると、2段目が2ヒットして合計3ヒット技になる。入力もそんなに難しくないので、余裕があったら練習してみよう。ラストは小K後に目押しで立ち小P（しゃがみ小PでもOK）。けっこう簡単につなげることができるぞ。

●ジャンプ小K（×2）・中ジャンプ小K（×2）・近小K（×2）・立ち小P・大メタルマサカー（×3）

気力ゲージがマックスの時はジャンプ攻撃を当てた時の相手の食らい時間が長くなるので、こんなことも可能になる。中ジャンプ小Kを昇りで出すと、その前のジャンプ攻撃からダイレクトに連続ヒットし、さらに出の早い地上技にギリギリつながる。

なお、この連続技は画面端でないとまず入らないので、それ以外の所で決める時は立ち小Pを省くといい。


ジャンプ小Kから、


まだジャンプ小Kにつながり、


さらに近小Kへ。見た目がおもしろい。

担当：ギィ

# 連続技

## VICE バイス

バイスはどちらかといえば投げキャラに分類される。しかし、KOFの世界では必殺投げも連続技に組み込めるので投げキャラだからといって連続技に乏しいということはない。

また、バイスは投げキャラとはいえ、打撃系連続技のほうも種類は少ないものの、威力面では一流。

まあ、基本的な連続技の流れは打撃につなぐにせよ投げにつなぐにせよ、以下の表のような感じになる。

このなかでも実用性の高いものをいくつか説明しよう。

●ジャンプ小K↓近立ち小K（2段目キャンセル）↓ゴアフェスト（4HIT+1）

威力的には大したことのないこのコンボ。目的は「相手を画面端に追いつめる」こと。

また、簡単であるのもこのコンボの長所。ジャンプ小Kから着地で直接投げてもいいし、立ち小Kにキャンセルをかけずに投げてもいい。

●ジャンプ大P↓近立ち大P（2段目キャンセル）↓大ディーサイド（4HIT）

1セットで体力ゲージのぴったり半分を奪う強力な連続技。できれば中ジャンプからはいるのが望ましい。

ネガティブゲインが使えない状態での、バイス最大の狙いの一つといえる。

また、体力点滅時ならディーサイドをネガティブゲインにしてもOK。ただ、思ったほどのダメージはない。

●ジャンプ小K↓近立ち小K↓しゃがみ小P↓ネガティブゲイン（5HIT+1）

超必殺投げのネガティブゲインをもっとも決めやすい状況が、この連続技から決める場合だろう。あえてしゃがみ小Pをはさむ理由については対戦攻略のページを参照。

上記のコンボは最後のもの以外、パワーゲージMAXでは間合いが離れすぎてしまい、入らない。しかし中にはパワーMAXでしか入らないもの、パワーMAX時に使ってこそ威力を発揮するコンボもある。

●中ジャンプ小K↓近立ち大P（2段目キャンセル）↓MAXネガティブゲイン（4HIT+1）

中ジャンプ小Kは画面端、またはめくりで当てることが条件。もちろんパワーゲージMAXでなくとも決めることはできるが、MAXネガティブゲインを決めることに意味があるのだ。体力の約7～8割を奪い取る強力な連続技だ。

●中ジャンプ小K↓昇り（中または小）ジャンプ小K↓近立ち小K↓しゃがみ小P↓MAXネガティブゲイン（7HIT+1）

ネガティブゲインを絡めた最多段コンボ。パワーMAX時ののけぞりの長さのために、ジャンプ小Kから昇り小K（しゃがみガード不可）、さらに地上の技へ、最後はネガティブゲインまですべてつながってしまう。ゲージMAX時ならいつでも狙っていく価値のある連続技だ。これもまた相手の体力ゲージを一気に真っ赤にする事のできる強力な連続技だ。





小技ぺしぺしぺしからでもやたらと減る。MAXだしね。

バイスを使っているちょっとマニアックなあなたにちょっとマニアックな連続技をぷれぜんとふぉーゆー。

●近立ち小K（1段目キャンセル）↓小アウトレイジ（?HIT）

唯一アウトレイジにつながる連続技。だからどーした感あり。

●昇り大ジャンプぶっ飛ばし（1段目キャンセル）↓大レイヴナス（8HIT）

もちろんカウンター限定。

ジャンプぶっ飛ばし攻撃はカウンターヒットすると自動的に2HITするのでキャンセルをかけないほうがダメージ的にお得なのだが、大ジャンプの昇りで当てたときは別。

ざくざくとレイヴナスが7発当たり、約4割のダメージを与える。


これまたざくざくと気持ちいい。威力もなかなか。

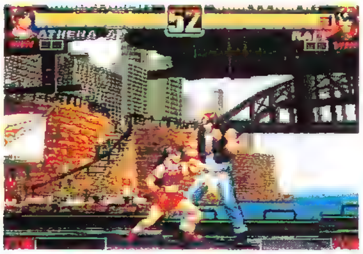
担当：ももやん

# 連続技

## ATHENA アテナ

**●近距離大パンチ→強サイコソード**

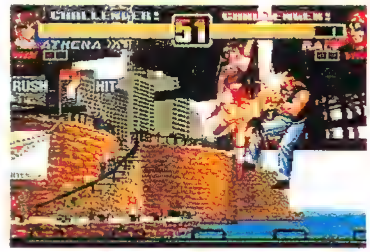
アテナのなかでは、わりと減る連続技。MAXならば、さらに減るぞ。しかし、密着からしか入らないので、狙える機会は少ない。テレポートを使って、近づいてから狙ってみよう。



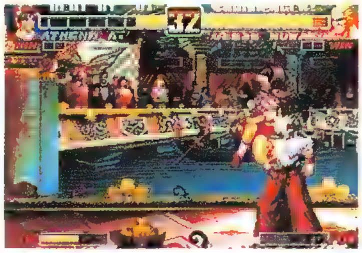
密着大パンチならば…

**●ジャンプ大パンチ→強フェニックスアロー**

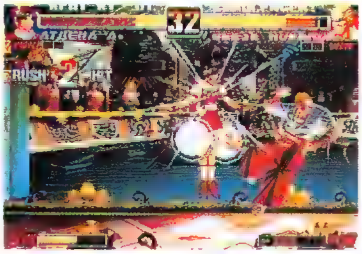
一部のキャラには決まらない、限定連続技。フェニックスアロー自体威力があるので、決まれば大ダメージが期待できる。ダメージは減るが、たまに弱フェニックスアローを混ぜて、意表をつくのもいいかも。



サイコソードが全部入るぞ。ダメージもそこそこ。



ジャンプ大パンチをキャンセルして…



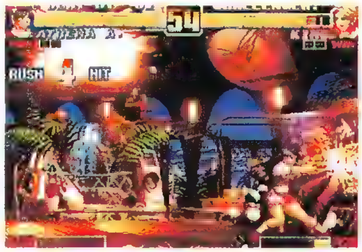
シャイニングクリスタルビットを出す！ 難しいけどね。

**●ジャンプ大パンチ→空中シャイニングクリスタルビット**

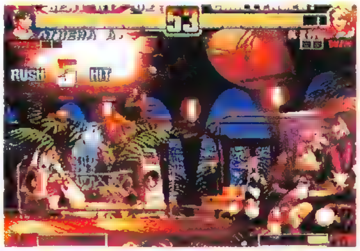
超必殺技である、シャイニングクリスタルビットが唯一からんだ連続技。空中シャイニングがフェニックスアローになりやすいので、練習が必要だ。

**●（画面端）弱サイコリフレクター→しゃがみ小パンチ**

なんてことないが、いちおう連続技。しゃがみ小パンチ以外入らないので、たいしたダメージではない。また、画面端限定なうえ、ガードされたときの反撃が恐いので、無理して使うことはないだろう。



弱サイコリフレクターを当てて、相手が落ちてくる前に…



しゃがみ小パンチだけ入れることができるのだ。

担当：ももやん

# 連続技

## SIE KENSOV シイ・ケンスウ

前作までは連続技には不自由しなかったケンスウだが、今回は非常に少なくなっている。その原因として、技の出が遅くなったことがあげられるだろう。超必殺技などは絶対に連続技に組み込めないので、連続技好きの人にはつらいキャラになってしまった。



技の出が、ほかのキャラに比べると遅すぎる。泣けてくるぞ。

そんな数少ない連続技を、紹介してみよう。

**●ジャンプ大キック→しゃがみ大パンチ→龍連牙・地龍**

前作まではベーシックだった連続技だが、'96になって極端に難しくなった。たった3つの技をつなげるだけなのだが、全部のつなぎが難関となっている。また、画面端以外で決めるのは、おそらく無理だろう。

似たような技、神龍凄煌脚裂も連続技になりそうだが、入らないのでやめておこう



画面端でジャンプ大キック…しゃがみ大パンチ…ここだけでも難しい…。



キャンセル龍連牙・地龍だ。ダメージは並ってとこ。



しゃがみ大パンチをキャンセルして…

**●しゃがみ大パンチ→強超球弾**

なんてことない、基本的な連続技。しゃがみ大パンチは近距離で当てないと、連続技にならないので、狙っていく程ではない。だが、ガードされてもリスクはないので、大足払いの代わりに混ぜてみよう。また、気絶値が高いので、数発当てれば気絶する可能性があるぞ。





強超球弾を出す。倒れないぶん、気絶しやすいぞ。

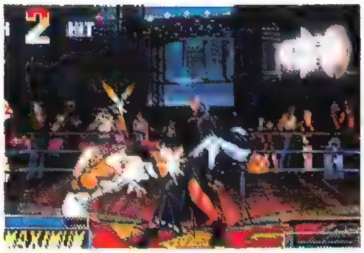
# Renzokuwaza

## 連続技

### CHIN GENTSAI
# チン・ゲンサイ

当たれば減る！だけどね…

●近距離大キック(2ヒット)・強柳燐蓬莱
近距離大キックは2ヒットするうえに、キャンセルがかかるので連続技にはかかせない。強柳燐蓬莱がかなり減り、この連続技がきまれば、3割近くを減らす。MAXならば約半分を減らすことができるぞ。だが、近距離大キックを


大キックの2ヒット目をキャンセルして…

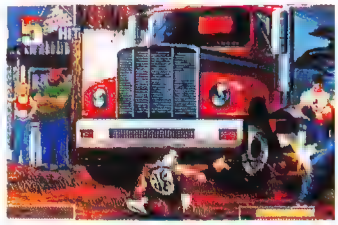

強柳燐蓬莱を出そう。MAXでも当たるぞ。


頼りなさそうな攻撃だけど、見よ！この減りを！

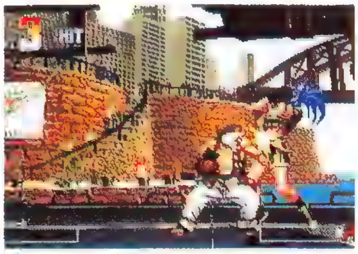
実戦で決める機会はまずないので、実用的とは言えないかも。

●近距離大キック・轟欄炎炮
これも決める機会は少ないが、大ダメージを与えることができる連続技だ。超必殺をからんだ連続技としては簡単なので、チャレンジしてみよう。

●ジャンプ大パンチ（2ヒット）・近距離大パンチ・瓢箪撃
非常にベーシックな連続技。基本的に瓢箪撃は弱で出すが、画面端ならば強で出して5ヒットを狙うことも可能。決める機会は多いので、じっくり練習しておこう。



●ジャンプ大パンチ・近距離大パンチ・（酔管巻翁）強蝶襲鰱魚
非常に難しいが、瓢箪撃とは違い相手がダウンするので、有効性は高い。蝶撃鰱魚は強で出さないとヒットしないので注意するように。


画面端ならば、強瓢箪撃で5ヒットも可能。


大パンチをキャンセルして…強蝶襲鰱魚だ。慣れてしまえば意外と簡単かも。

## 連続技

担当：MVP

### BIG
# Mr.ビッグ

ビッグは端に追いつめている時に連続技を狙いにいけるキャラなので、連続技を覚えれば戦力が各段にアップする


ここのつなぎが難しい


つながればこれだけ減らせる

キャラだ。まずはオーソドックスだが非常に使える連続技から見てみよう。

●ジャンプ大Ⓚ・大カルフォルニアロマンス
ジャンプからのつなぎが難しいが決まればごっそりと体力を奪える連続技。端でブラスターで固めて中ジャンプから突っこんでいくとイイかんじだ。通常ジャンプからいく場合、ジャンプ大Ⓟ×2・立ち大Ⓟ・大カルフォルニアロマンスにすることも可能。

●カウンターぶっ飛ばし・ブラスターウェイブ
地上ぶっ飛ばしでカウンターをとり、すぐにキャンセルしてブラスターウェイブ(小)を出すとヒットする。まぁあまり狙う機会はないと思う。


めったにないがぶっ飛ばしでカウンターをとったのならば


超必がつながってしまう

●カウンターJぶっ飛ばし・ジャンプぶっ飛ばし
カウンター表示に気を配っていればいとも簡単に体力の4分の1をゲットできる。


カウンター表示に気を配れば


すぐに大ダメージだ

# 対戦攻略の章

# K・O・F '96

僕は、
王者になる




勝たねばならぬヤツがいる

**IN** THE KING OF FIGHTERS '96

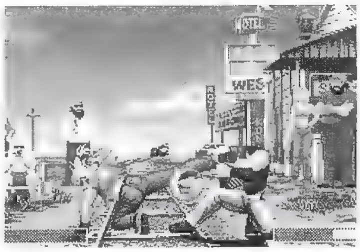
# KOF基礎知識

## キャンセルってなに?

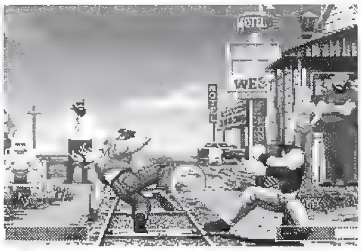
いまや対戦格闘ゲームでは常識となりつつある「キャンセル」。いまどきの対戦格闘ゲームを遊ぶには必要不可欠なテクニックだ。これからKOFを始めようという人は、早いうちにこの「キャンセル」をおぼえてしまおう。

さて「キャンセル」とはどういうものなのか? ここで説明するキャンセルは、もっとも代表的な「通常技を必殺技でキャンセルする」というタイプのもの。

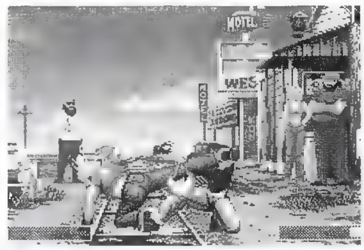
やり方は、通常技を出したあとに何か必殺技のコマンドを素早く入力。これだけ。



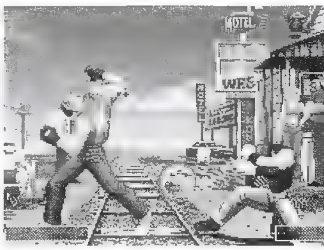
普通に通常技を出すと…



技の引っ込む隙モーションが表示される。



通常技のあと急いで必殺技コマンドを入力すると…



隙モーションの表示をキャンセルして必殺技が出る。

ただし、ある程度の条件がそろわないと成立しない。その条件とは、

**①「キャンセル可能通常技」であること**

**②「キャンセル受け付け時間」内に必殺技のコマンドを入力し終えること**

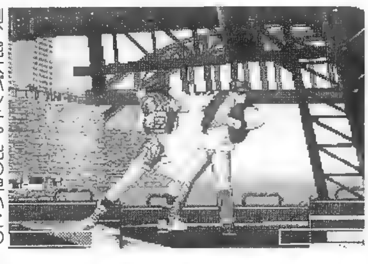
この2つだ。ちなみにふっ飛ばし攻撃・空中ふっ飛ばし攻撃もキャンセル可能だ。

## キャンセル可能通常技について

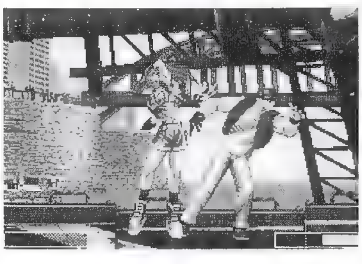
たいていの対戦格闘ゲームでは、すべての通常技に「キャンセル可・キャンセル不可」の設定がなされている。あるキャラは小足払いにキャンセルをかけられるが、別のあるキャラはかけれない、といった具合だ。これが、各キャラの戦法に強く関係してきたり、ひいてはゲームバランスにまで影響を及ぼす。ほとんどの通常技にキャンセルをかけられるキャラは自由度が高いが、キャンセルをかけれる通常技が全然ないキャラは戦法に幅が出ないためだ。

## 入力について

キャンセル可の通常技を出しても、必殺技のコマンド入力が遅いと「キャンセル」が成立しないときがある。これは各通常技ごとに設定されている「入力受付時間」を過ぎてしまっているためだ。



例、屈大パンチ。出の早いこの技は、この時点で必殺技コマンドが完成してないといけない。



同じ屈大パンチ。ここまで伸びきってしまうとキャンセルはかからない。

「入力受付時間」は、各通常技によって長かったり短かったり、早めでないといけないとか遅めとか、実にさまざまだ。レオナを例にとれば、屈小パンチはいつでもキャンセルをかけられるが、屈大パンチはすぐに必殺技コマンドを入力し終えないといけない。この点に注意して、キャンセルに使う各技のスピードなどを覚えていくといい。

コツは、どれかボタンを押して通常技が出たのを確認してからコマンド入力をするのではなく、キャンセルしたい通常技のボタンを押したらすぐ、作業的に必殺技コマンドを入力してしまうこと。もちろんなかにはもっと違うタイミングでの入力が必要な技もあるが、慣れるまでは流れ作業で操作しよう。

## めくりって?

「めくり大キックから~」という表現を、連続技の説明や攻めかたの解説文のなかに見かけて、意味が分からず困ってしまう人、いないだろうか。「めくり」も、キャンセルとならんで対戦格闘ゲームの常識となりつつある用語だが、



ちょっと、ガード方向分からないでしょ?

定義が曖昧で、ゲームごとに使われかたが違うことがおおい。

基本的には「相手キャラを跳び越えておきながら、そのままジャンプ攻撃をあてる」ことで、語源は「まるで、相手の背中の皮をめくっているみたい」から。

じっさい使われるときは、相手のガード方向を惑わすのが目的。ほぼ真上を攻撃されるわけだから、ガードする側は右と左のどちらにレバーをいれればいいのか迷うわけだ。

しかしKOF96の世界では、上を跳び越されて完全に向きが変わりきらない限り、ほぼ真上にくる攻撃はどちらにレバーをいれていてもガード可能だ。つまり「背中の皮でガードする」ことはあっても、「背中の皮をめくられることはない」わけだ。

逆ガードという言い方もあるが、やはりめくりが一般的。

## ガード硬直について

ガード硬直とは、なにか技をガードして、ガードのグラフィックのまま一定時間動けないでいる間のこと。このガード硬直について、知っておいたほうがいいことがある。それは、相手に「コマンド投げ」を使われたときに非常に重要な意味をもつ。

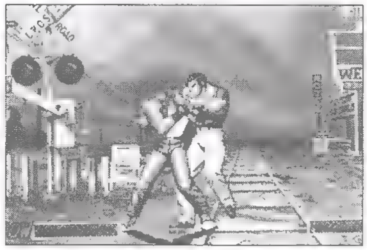
KOF96では、「投げ」はほぼ1フレーム(1コマ)で成立する(詳しくはコマンド投げのページ参照)。ただし「コマンド投げ」ではなくたんなる通常の「投げ」では、その有効範囲の狭さのせいで強さを実感できないとおもう。

ところが有効範囲の広いコマンド投げを、接近戦で駆使してくる相手がいたとしよう。投げ類は1フレームと早いの

# ビギナーの方はまずここから

## 攻略ページ等で頻繁に使われる用語について解説

で、単純に技の掛け合いをした場合、通常技よりもコマンド投げを使っている側の方が有利だ。
さらに考えをすすめて、もしこれが、コマンド投げをもっている側が先手をとっているような特定の状況下である場合、どうなるのか。
具体的には「当て投げ」の状況、つまり攻撃をガードさせてから投げにいく状況のことを考えてみよう。





投げが出ていても…投げは吸ってしまいます。

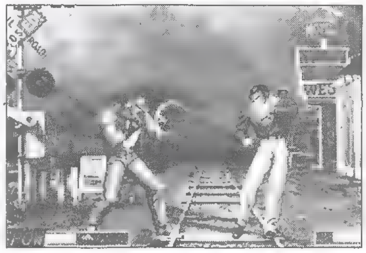
### ガード硬直をコントロールして投げを回避

システム的に「ガード硬直中のキャラを投げることはできない」という決まりがあるのを、まず覚えてほしい。つまり打撃技がガードされているのに、これをキャンセルしてコマンド投げを出しても無駄なわけだ。

だが打撃技をガードさせたあと、キャンセル等をかけないで、ガード硬直が解けるころを見計らって投げを狙いにいった場合はどうなるのだろうか。

攻撃側が通常投げで投げにいった場合は、受ける側は通常投げでもコマンド投げでもどちらでも投げ返せる。通常投げの投げ間合いはかなり狭いのだ。

また、図を見てもらえば分かるとおり、「ガード予備動作」中は投げ類は一切くらわない。「ガード予備動作」はレバーをガード方向に入れ続けるかニュートラルにしておけばいいので、攻撃側が投げ間合いにはいってきたときだけ、投げ返せばいいわけだ。



これがガード予備動作。打撃がくればガードし、投げはくらわない。



ガード予備動作は動くことでキャンセル可能。

しかし攻撃側がコマンド投げを使って当て投げにきたら？　当然コマンド投げ特有の有効間合いの広さをいかして、少し離れたところにいるものとする。

この場合、通常投げで投げ返すのは不可能。有効間合いが違うのだからしかたない。とすると、防御側は投げられるのを待つだけなのか？

とりあえず、打撃をガードさせられてからのコマンド投げは、ジャンプ、バックダッシュ、前・後転では回避できないので（詳しくはコーナー参照）、ガード予備動作を駆使してなんとかするしかない。

ここで、さきほどの「ガード予備動作制御」が重要になってくる。ガードした側は、動いたり抵抗したりしなければ、コマンド投げをくらうことはない。ただしこれは、相手がすぐにコマンド投げを出してきたときの場合。攻撃側がワンテンポ遅らせてコマンド投げを出してきたら、つまりガード予備動作が終わるまで待ってから投げにきたら、これは投げられてしまう。

ようするに読み合いなわけだが、ガードした側が不利なことにかわりはない。

ちなみにガード硬直は、技の強さの段階に応じて長くなっている。小技は硬直が短く、大技は硬直がながい。必殺技は各技ごとに違うぞ。

この"当て投げ"に関しては、「コマンド投げ」のページで詳しく取り上げているのでそちらも参照してほしい。

### 中段とは？

中段技とは、一般的に「しゃがみガードできない攻撃」のことで、これを略したのが中段だ。したがって跳び蹴りなどのジャンプ攻撃全般は、中段といえるだろう。

しかし普通のジャンプ攻撃なら、そのままジャンプ大パンチとか跳び蹴りなどと表記すればいい。ではわざわざ中段と表記するのは？

KOF96では、ジャンプした瞬間に技を出して、これがしゃがみガードしている相手に当たれば、その技は中段技と呼ばれるようになる。ただしこれは正式な名称ではない。

立ちガードできない足払いなどの下段技を出したあとなどにすぐ中段、といったりするのがセオリー。立ちガードかしゃがみガードか、上下に揺さぶってガード方向を惑わすことができるので、中段があるだけでそのキャラは優位に立っているといえるだろう。



ジャンプした瞬間に技を出して…



しゃがみガードしている相手に当たれば、中段。

# IN THE KING OF FIGHTERS '96

# 草薙京

戦法を説明する前に、まず京サマの通常技・必殺技の性質をきちんとアタマに入れておこう。

## 歴史ある必殺技

**百式・鬼焼き**

対空必殺技。残念ながら無敵時間はなくなったが、ガード判定を持つガード必殺技なので、対空性能は悪くない。

ただ相手の空中技の判定が強かったりすると、相打ちになることも多い。思いっ切り引き付けてガード判定を利用するか、早めに出して上のほうで落とすようにするといいだろう。

対空性能はいいとして、問題なのは地上の相手の足払いなどを引っ掛けて燃やそうとしたとき。今回の鬼焼きは小も大も複数ヒット技となっており、最後の1発を当てなければダウンを奪えず、反撃を受けることもしばしば。地上戦では密着時以外はなるべく控えたほうが賢明だ。



地上の相手に当てるとこうなることが多い。反撃確定。

**七百七式・独楽屠り（R.E.D. Kick）**

昨年までの百壱式・朧車の代わりとして登場した技。平べったい放物線を描いて跳んでいき、着地際に蹴りを繰り出す。軌道は中ジャンプに似ていて、中ジャンプふっ飛ばしと同じように使える。小と大では飛距離が違い、小は短く大は長い。小大ともにガードされても反撃を受けないが、小はしゃがまれていると空振りすることがあり、そうなると反撃必至。大は跳び過ぎるとやはり反撃を受けるので、距離を合わせて使うようにしよう。

**弐百拾弐式・琴月 陽**

走っていって肘を繰り出す突進技。ガードされると反撃確定なほどスキが大きく、同じ突進技である荒咬みや毒咬みに見劣りする印象があるが、荒咬み・毒咬みが足払いに弱いのに対し、琴月は足払いを抜けつつ攻撃できるので、状況次第では強力な技となる。

しかし、すべての足払いを抜けられるわけではなく、少しでも打点の高い足払い（テリーやユリの大足など）には負けてしまう。そこは相手次第で使用頻度を変えていこう。

ちなみに声は去年のほうが気合がこもってて好きなのだが、まっ、それはどうでもいいか。



琴月は足払いをスカしつつ攻撃できる。

**七拾五式 改**

去年小足からの連続技で猛威を奮った技。今年は少しおとなしくなった様子で、画面端でしか追い撃ちができなくなった。追い撃ち技は鬼焼き、しゃがみ小パンチなどいろいろあるが、威力・気絶値の面からいってジャンプふっ飛ばしがベストだ。

ガードされてもスキがなく、出かかりもわりと強いので基本的に高性能。特に相手を端に追い詰めたときは脅威だ。

**百拾四式・荒咬み**
**百拾五式・毒咬み**

これらふたつとその派生技については後述する。

**九百拾式・鵺摘み**

拳を上に突き上げる技。とはいっても特に対空性能が優れているわけではなく、本領を発揮するのは地上で使ったとき。

鵺摘みは1出かかり2下段ガード3下段から上段への移行4上段ガード5突き上げの5段階のモーションに分かれており、そのうち2と4のモーション中は当て身扱いとなっている。2のモーション中に下段、4のモーション中に上段の攻撃を受けると、それぞれ龍射り、虎伏せという技になる。

ただし、ここでいう上段、下段とはヒットマークがどの位置に出るかであり、立ちやしゃがみといったガード方向とは無関係。例を挙げると、いおりんの近距離立ち大キックは立ちガードもしゃがみガードもできるが、お互いの出すタイミングによって、京サマ早め&いおりん遅めなら上段になるし、逆に京サマ遅め&いおりん早めに技を出せば下段当て身になる。

ただし、出かかりはもちろん3の移行中も当て身できないし、下段モーション中に上段攻撃、上段モーション中に下段攻撃を出されても当て身できずにくらってしまう。タイミングが重要だ。

鵺摘みの最後の突き上げのモーションを当てると相手を浮かすことができるので、鬼焼きやジャンプふっ飛ばしで追い撃ちが可能。なるべく遅めで当たったほうが追い撃ちしやすい。



足払いも取れるところがギースや香澄よりも優れている。

**裏百八式・大蛇薙**

京サマの超必殺技。炎の最先端部に限り、ガードされても反撃を受けない。そこから距離が近くなるにつれ反撃を受けやすくなるので、どうしても当てなきゃオワリだ、という状況下でなければ遠距離で出すこと。密着して当てると結構なダメージだが先端を当てても反撃されにくい分威力は低くなっている。

ノーマルの大蛇薙は小のほうが出が早く、若干ながら移動距離が長い。しかし大のほうはボタンを押しっぱなしにして溜めている間、上半身無敵となる。すぐに当てにいくか、それとも攻撃をかわしつつ狙っていくかの状況の応じて使い分けよう。

マックスの大蛇薙は溜めている間、全身に攻撃判定があり、飛び道具も打ち消す。ここではノーマルの大の最大のウリだった上半身無敵も、ほとんど意味をなさないので、出の早い小を使おう。小なら待機中に相手が触れると同時に溜めを開放することで、炎の先端部も当たって2ヒットになる。

その判定の強さを生かして起き上がりに出してみてもいい。相手が技を重ねにきたらバッチリ返してやろう。



小のマックス大蛇薙は2ヒットも可能。かなり減る。

## 大空を撃つ通常技

実戦で使っていけそうな通常技に関して説明していこう。

**小足払い**

今年はキャンセルがかからなくなって、小足・七拾五式ができなくて残念（ウソ）だが、起き上がりに小足・立ち大パンチ、必殺技などの連続技を狙えるので、使用価値はかなり高い。



小足から小パンチへつないでキャンセル七拾五式へ。画面端ならさらに追い撃ちだ。

**しゃがみor立ち小パンチ**

唯一、小足・小パンチ→七拾五式が連続技になるという点で使える。小足、七拾五式ができなくなってしまった今となっては、この技の存在は貴重だ。

**遠距離立ち小キック**

早くて長いので、牽制に使える。

**近距離立ち大パンチ**

とにかく出が早く、連続技として使う以外にも投げ失敗のフォローがきく。普段は投げはCボタンのほうを狙おう。

**遠距離立ち大パンチ**

遠距離技なのにキャンセルがかかる。空キャンセルで荒咬みなどを出したり、小足からのつなぎで使ったりしよう。

**しゃがみ大パンチ**

見てのとおり対空性能が高い。咄嗟のときに鬼焼きの代わりに出そう。

**大足払い**

そこそこリーチがありキャンセル可能なので、荒咬みと荒咬みの間のつなぎに挟む形にすれば有効に使っていける。

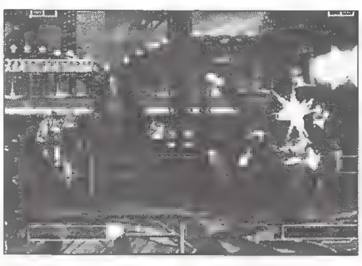
**遠距離立ち大キック**

リーチが長く、相手の足払いをスカして攻撃できるので、小足からの連携として使っていけば効果的だ。

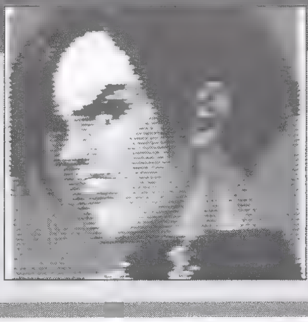
**ふっ飛ばし**

ふっ飛ばし攻撃（以下鳳麟）は出が早く、全キャラでもトップのガード弾き値を誇っている。京サマの鳳麟は初回のみ4回、以後5回ガードさせたらガードを弾けるので、積極的に使っていきたい。

多段ヒットでガード弾きを狙ったり、小足からの連携に使ったり、相手の連携に割り込んだりと使用頻度はかなり高い。



跳び鳳麟でカウンターをとったら、もう一度跳び鳳麟で追い撃ちだ。



# 対戦攻略

**ジャンプ大キック**

とにかくリーチが長い。大ジャンプキックは画面端から端まで届いてしまうほど。

**ジャンプ大パンチ**

京サマの連続技は地上で大パンチにつなげることが多いので、連続技を狙って跳び込むときは大パンチが使える。引き付けて当てるのにも適している。

**ジャンプふっ飛ばし**

ジャンプふっ飛ばし（以下跳び鳳麟）は攻撃判定が広くて強いので、跳び込むときだけでなく、相手のジャンプを落としたりもできるので空中戦での要となる。

ナイスボディですぜ、ダンナ

さきほど後回しといった百拾四式・荒咬みと百拾五式・毒咬み。今年の京サマの中核となるこの両者を、実戦的なコンビネーションも交えつつ説明していこう。単語がごちゃ混ぜにならないよう、ゆっくり読み進めよう。表のほうにもまとめてあるので、そちらも参照してほしい。

まずは荒咬みの派生技から。

**百拾四式・荒咬み**

「ボディがあめぇぜ」のかけ声とともに踏み込んでパンチを繰り出す。踏み込むモーション中はガード判定があるので、相手の攻撃を蹴散らしながらブン殴れる。

荒咬みからは九傷か八錆へ発展する。



荒咬みと毒咬みはガードしながら突き進むゾ。

**百弐拾八式・九傷**

荒咬みから連続技になる。荒咬みより硬直が短いので、荒咬みで止めるよりは九傷まで出すことのほうが多い。九傷からは八錆か七瀬へ発展。

**百弐拾七式・八錆**

荒咬みからも九傷からも連続にならないが、しゃがみガードをツブせるのが利点。リーチも九傷より長い

荒咬み、九傷、八錆ときた場合は、ここでオワリ。

荒咬み、八錆ときた場合は、七瀬か砌穿ちへ派生。

**百弐拾五式・七瀬**

九傷からは連続になるが、八錆からはつながらない。ヒットすると相手は大きくふっ飛んでいくので、画面端に追い詰めたときに有効。ガードされたときのスキも皆無。

**外式・砌穿ち**

八錆でダウンさせたときの追い撃ち技。ダウン回避されなかったらふっ飛ばしキャンセル荒咬み、八錆、砌穿ちでもダウン中に追い撃ちできる。ただガードされたときのスキは荒咬みの派生技の中では最大。

次は毒咬みの派生。こちらは一本道なので分かりやすいだろう。

**百拾五式・毒咬み**

荒咬みとほぼ性能は同じだが、こちらのほうがより伸びる。画面の7割ぐらいは届いてしまうゾ。

**四百壱式・罪詠み**

毒咬みの派生技の中でもっとも硬直は少ないがリーチが短く、毒咬みの当たりかたによっては罪詠みが当たらないこともある。

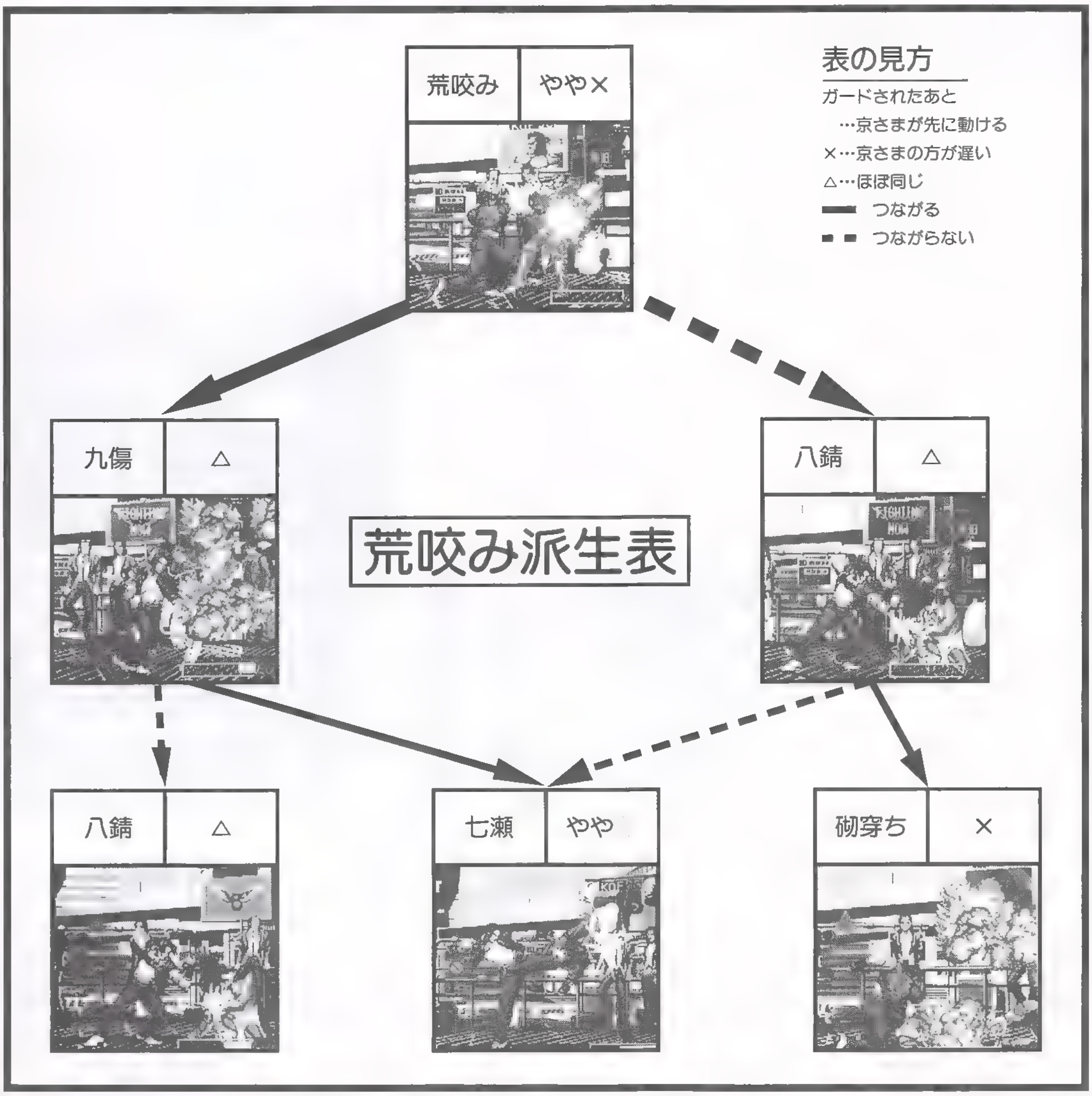
**四百弐式・罰詠み**

罪詠みがヒットしたら連続技になるが、ガードされてしまうと著しくスキがデカい。

さて、実戦における荒咬み&毒咬みの連携を説明しよう。

まずは荒咬みからスタートした場合、次にくる選択肢は九傷・八錆・止めるの3つ。荒咬みより九傷のほうがスキが少ないので、基本的には九傷までつなぐ。八錆はしゃがみガード不可だが、見慣れてくるとそうそう食らってもらえなくなるので、リーチの長さを利用してガードさせるのが目的になってくる。

荒咬みは先端部を当てると九傷がとどかず空振りしてしまうので、そんなときだけ連携を荒咬みだけで止めて再度連携に持ち込もう。



# 草薙京

荒咬み、九傷と進んだ場合も選択肢は八錆・七瀬・止めるの3つ。八錆の狙いはやはりしゃがみガード崩しだが、八錆へと進むケースは少ない。

七瀬は九傷がヒットしたら連続技になるだけでなく、スキがないので、九傷をガードされたとしても構わず出せる。もしヒットしたら相手を遠くまでふっ飛ばせる。これは相手を端に追い詰めたい京サマとしては好都合。七瀬がヒットした後はダッシュジャンプすると、ちょうど起き上がりを攻めることができるゾ。

最後の止めるだが、荒咬み、止めからは再度の荒咬みが狙いだったが、ここでは止めてから別の必殺技や跳び込みを狙うことが多い。

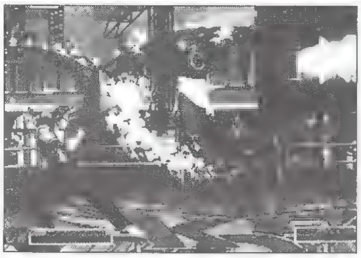
荒咬みからの別ルート、荒咬み、八錆ときた場合、次もやはり七瀬・砌穿ち・止めの3つ。

そもそも荒咬みから八錆とつなげるのは、しゃがみガード崩しが狙いであることが多い。ならば、こちらのルートにきた以上は積極的に砌穿ちを狙っていこう。

八錆、七瀬はつながらないので、基本的に出す必要はない。わざわざつながらないルートを通ってきて、さらにつながらない技をだすのでは、いくら反撃を受けないからといっても狙いが中途半端過ぎる。

そして最後の止め。荒咬みからの連携だけで見れば、九傷だと届かないこともあるので、よりリーチの長い八錆で止めて…という考えもあるが、それは荒咬み、止め、荒咬み、九傷で十分補える。再考の余地ありだろう。

毒咬みからの連携だが、相手の技の空振りに反撃するなら罰詠みまで撃ち切る。



こういう状況なら迷わず罰詠みまで打ち切ろう。

ヒットするかどうか不確定なら毒咬みか罪詠みで止めるわけだが、その違いを考えてみよう。

相手に接近したいだけ、あるいはとりあえず牽制なら毒咬みで止める。やはり遠距離から出したときの罪詠み空振りは怖い。

あるていど相手に近付いて連携で押さえこみたいときはスキのもっとも少ない罪詠みまで出す。罪詠みまで出すつもりで入力していた場合、毒咬みがヒットしたのを見てからでも罰詠みまで出せるのですぐに対応できるように身構えておこう。

毒咬み連携は反撃あるいは遠距離から接近するのが主な目的といえる。

いうまでもないと思うが、荒咬みからの連携は七瀬以外はAボタンだけ、毒咬みからの連携はCボタンだけで事足りるゾ。どちらでも出せるが、わざわざAとCを使い分ける必要はない。

最後に、どうしても派生技が出せないひとに少しアドバイス。

荒咬み、九傷は同じタイミングで2度続けて入力すればいいので、さほど難しくはないだろう。そのままボタンを連打していれば自動的に九傷、八錆までは出るはずだ。これが出せるようになったら九傷を入力したらすぐにBボタンを連打。感じとしては↓↘→A↓↘→ABBBBB…といったぐあいかな。

問題は荒咬み、八錆と毒咬み、罪詠みだ。これは→↘↓↙←のコマンドが含まれているため難しくなっている。荒咬み（毒咬み）を入力したら→↘↓↙←の部分にだけ気を遣いつつ、素早く入力すること。入力のコツはコマンド入力法のページ（22～23ページ）を参照してほしい。

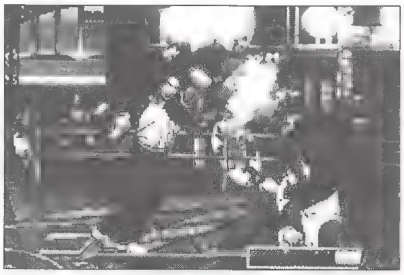
罰詠みは罪詠み入力と同時にレバーを前に入れてC連打でOKだ。

それでも出せないなら極端な話、荒咬み、九傷、八錆と荒咬み、九傷、七瀬までできればよしとしよう。毒咬み、罪詠み、罰詠みの連続技は荒咬み、九傷、八錆で代用しよう。

## 荒咬みと必殺技の連携

それでは荒咬みから必殺技への連携を考えよう。

荒咬みからは、まず九傷まで出すことが多い。スキが少なく、適度に相手と距離があるからだ。



九傷まで出して、さてここからどうするか。

荒咬み、九傷で止めて、まず思い付くのはもう一度荒咬み、九傷といくこと。これは相手があまりこちらの連携を止めにこないときに特に有効。

九傷からさらに荒咬みという連携は上半身部分は強いが足元がかなりお留守になっていて、足払い連打で軽く止められてしまう。

そこで登場するのが琴月。これなら足払いをスカしつつ攻撃できる。特に足払いに頼るキャラ（プレイヤー）に対して威力を発揮する。

しかし足払いが上を向いているキャラやふっ飛ばしで反撃を試みるキャラには、かなり不利。ガードがちの相手にも多用はてきない。

こういったときには鵺摘み。タイミング次第では食らってしまうこともあるが、足払い打点の高い足払い、ふっ飛ばしに対して当て身になってくれるので対応できる幅が広い。

もうひとつの利点は最後の突き上げが心細くはあるが、対空も兼ねてくれること。

デメリットはタイミングが悪いと食らう、必殺技には対応できない、空振りが怖いなどが挙げられる。

これが画面端になると、さらに七拾五式という選択もでてくる。七拾五式はガードされても反撃を受けず、当たればさらにジャンプふっ飛ばしなどで追い撃ちができる。

もし大蛇薙が使える状態なら大の大蛇薙やマックス大蛇薙も狙いめだ。

## 通常技連携

京サマの通常技は、いうなれば攻めの中枢である荒咬みにつなぐためのもの。いかにして荒咬みにもっていくかを第一に考えよう。



中ジャンプ攻撃を当てないように跳び込む（跳び越える）と、



相手は振り向けないことが多い。

通常技の基軸はジャンプ攻撃と小足払いと鳳麟。

まずはジャンプ攻撃（大パンチ、大キック、跳び鳳麟）で跳び込むことから始まる。さきに述べたような性質を生かす形で跳び込んでいくのが理想だ。

中でも相手の頭上付近に跳び込むときは跳び鳳麟が強い。跳び鳳麟をガードさせると、着地で京サマのほうが早く動けるのでその時点でこちらにアドバンテージがある。着地したら再度跳び鳳麟で跳び込むか、地上でのカタメに持ち込む。

ジャンプ攻撃で相手の頭上を狙って跳び込んだ場合、まれに相手の裏側に落ちることがある。特に中ジャンプで跳び込んだときに起きやすいのだが、こうなるとしめたもの。相手は振り向けていないので裏から攻撃できる。狙って裏にまわれるようになれば、連続技が狙いやすくなる分、大幅に戦力がアップする。

着地したら、まずは小足で様子を見るか、一気に大パンチや鳳麟から荒咬みを狙う。

小足からの狙いは小足、小パンチ、七拾五式や、小足、立ち大パンチ、必殺技など。小足をガードされたときは、立ち小キックや遠距離立ち大キックで様子をみるか、鳳麟や大足などのキャンセルのかかる技から荒咬み。

大キックをガードさせる、もしくはヒットさせた間合いは、これまた荒咬みや毒咬みを出していくのにちょうどいい間合いになっているので連携させていこう。

## 起き上がりを一気に攻める

相手を転ばせた後、起き上がりを攻めるのは格闘ゲームの基本。

さて京サマはいかにして起き上がりを攻めていけばいいのだろうか。

まず使う技は何度も言ってきた小足、大パンチ、必殺技や小足、小パンチ、七拾五式がいい。画面中央付近なら大パンチ、必殺技、画面端なら小パンチ、七拾五式、跳び鳳麟と使い分けられればベスト。

起き上がりの狙いかただが、正面から小足を重ねるだけでなく、ダッシュ前転やジャンプふっ飛ばしを当てないように出して跳び越えて正面ガードを誘うといった戦法も取れる。ここで大ダメージを与えられるようになると、勝率もグンとアップするゾ。

## 前転&後転

荒咬み&毒咬みのおかげで、京サマは突進力（前進力）という点で他にヒケをとらない

その前進する力をより生かすために、一歩引く後転を覚えてメリハリのある攻めを身に付けよう。

荒咬み&毒咬みを出すときに気になるのが出かかりを止められてしまうこと。いくらガードモーションがあっても足払いで簡単にツブされるのは何度もいってきた。

そこで、拳の先端の強い部分を当てにいくために、一度後転して距離をとって突っ込むのが賢い。また後転の動作を見せることでリアクションを誘って、こちらの技を当てやすくするという狙いも含まれている。

この間を外すのは荒咬みや毒咬みだけでなく、琴月・REDKick・大蛇薙にも応用できる。

小の琴月は端～端に離れて

# K.O.F '96

出せば、相手の目の前で硬直なしで止まれるので、足払いで止めにきたら琴月がヒット、動かなければ小足や鬼焼きといった攻めが取れる。
大蛇薙はガードされたときのことを考えるとなるべく遠くで出したいので、後転して距離をとるのが重要だゾ。
前転は特に使う機会は多くないが、ダッシュ前転から小足、連続技を狙ったりするのに使おう。



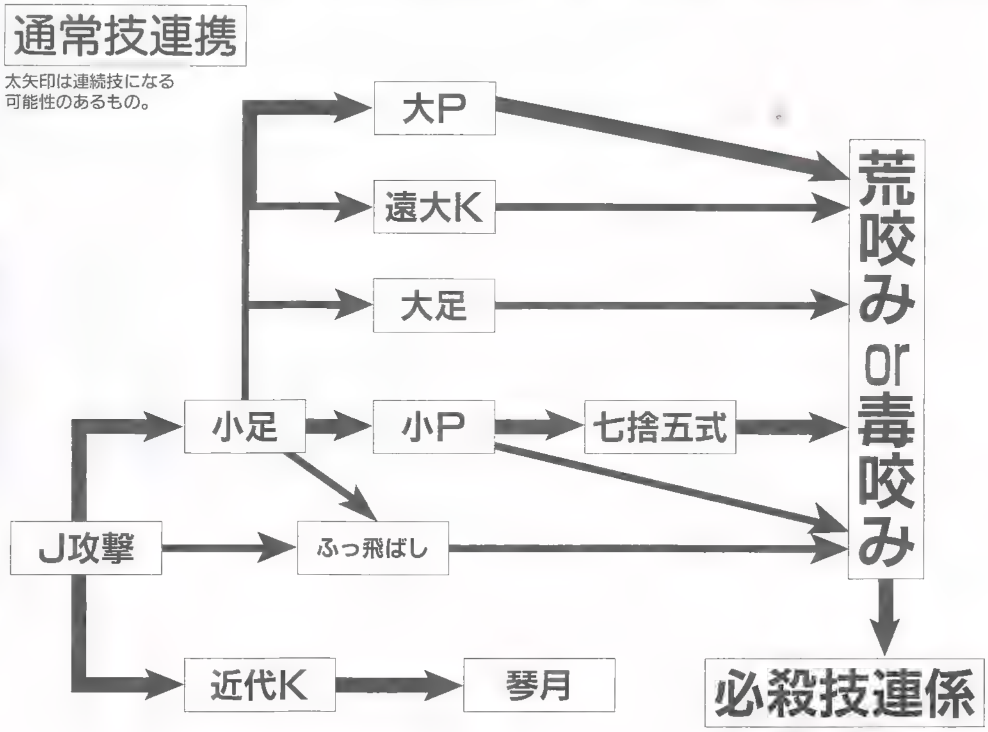
多段ヒット技を使って鳳麟を何回もガードさせれば、次に弾きやすい。

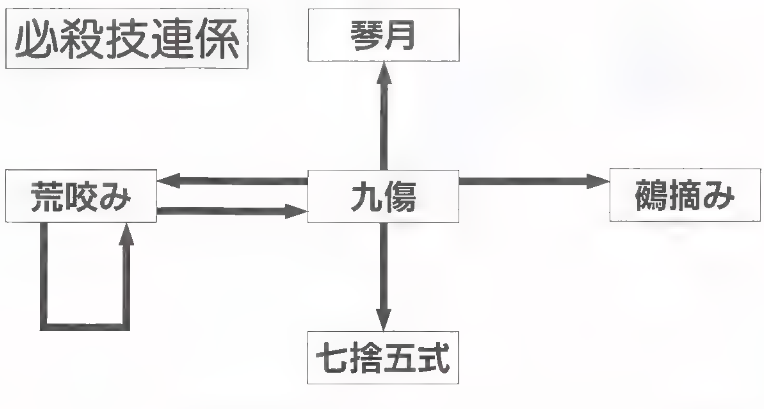
## 多段ヒットとガード弾き

京サマのふっ飛ばしはガード弾き値も高く、基本性能も高いので通常技連携の中に数多く組み込んでいきたい。
たとえば通常技多段ヒットを使えば、最大5回連続でガードさせられる。本来なら5回でガードを弾けるはずだが、補正がかかるため1セットでは弾けなくなっている。しかしこれだけガードさせれば次の連続攻撃でガードを弾けるのは必至なので、ガードを弾くことを前提に荒咬み三段を決め撃ちで出してしまうということも可能だ。
多段ヒットはふっ飛ばしを出して、そこからレバーをぐるぐる反時計回りにまわしながらAボタンを連打すれば比較的簡単にできるゾ。

## 華麗な連携を目指して…

今回紹介した連携はほんの一部だが、各技の性質は網羅してあるので、ここに挙げた連携を参照しつつ、自分なりの攻めを確立しよう。それぞれの性質を知り尽くして使いこなし、ワンパターンにならないように、華麗な京サマを目指してガンバってほしい。



# 紅丸

紅丸は小技の連発、連続技、コマンド投げ、空中戦と何でもこなせるオールマイティなキャラだ。なんとなくで闘っている人も、目的を持って闘えばさらに強くなれることだろう。ここではその目的に沿って戦略を組み立ててみるぞ。

## 長期的に体力を削る

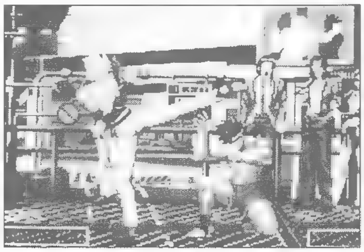
とりあえず思いつく作戦は、手が早くスキが小さい小技とリーチが長い大技とを混ぜて少しずつ相手の体力を奪っていく長期戦だろう。この地上戦に跳びこみを足したものが紅丸の基本戦法になる。

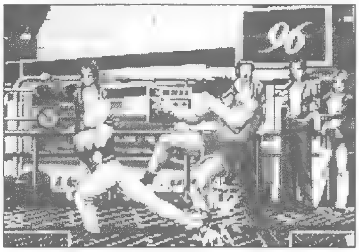
では地上戦で使っていく技の組み立て方を説明していこう。

紅丸の核ともいえるのが小足払い。出が早くリーチも長いため密着に近い間合いのときに連打しておくと効果がある。下段攻撃なので跳びこんだあとすぐ出せせば相手はガードしにくいだろう。とくに相手の背後を取れるようにめくり攻撃を出した後は狙う価値がある。キャンセル必殺技で追加ダメージが狙えるということからも、こまめに使っていってほしい技だ。

この小足払いを連打することをいったんやめてみる。小足払いのリーチ内でもいいだろう。ここから様々な技を出して相手を誘ったり反撃を潰していったりするのだ。

遠距離立小Ⓚを空振りしてすぐに大足払いを出すというのは簡単かつ有効な連係だ。さんざん小技で固められておいて、その後目の前で立ち小Ⓚを空振りされたら手を出したくなるというのが心理。一瞬遅れて反撃しようとした相手に大足払いが当たるという寸法だ。





小足払い数発から、遠キョリ立ち小Kを空振る。そこから

大足払い。ほかにも立ち大Kや跳びこみ、コレダーなどがある。

似たようなものに立ち小Ⓚ空振り後に立ち大Ⓚを出すと、足払いを出そうとしたり少し遅れて跳ぼうとした相手に立ち大Ⓚが当たるというものがある。大Ⓚは出るまでが遅いので、小足払いから直で立ち大Kにつなげても良い連係になる。ガードされてしまっても紅丸側不利にならない点が強みだ。気絶を狙う際に使う技としても有効となるぞ。

少しマニアックに技を使いこなしたい人におすすめなのが、立ち大Ⓟとしゃがみ大Ⓟ、ともに気絶値が高めで、立ち大Ⓟは立ち大Ⓚより出が早く、しゃがみ大Pは判定が強い。ところが立ち大Ⓟは屈んでいる相手には当たらず、しゃがみ大Ⓟは出るまでがかなり遅い。フェイント（ディレイ）効果にはなるかもしれないが、さほど役に立たない。「ボディがあまいでシュ」とでも言いながら自己満足にひたろう。

## そして必殺技を組み込む

さてここに必殺技も加えて連係のバリエーションを増やしていくことを考えていく。

まずは一番最初に固めに使う小足払いからの派生に、雷靭拳と居合い蹴りがある。

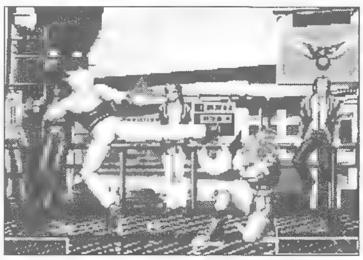
雷靭拳は出るまでの時間差を利用して相手の反撃を潰していくのに適する。硬直が大きいと思うかもしれないが、きっちり全弾ヒット、あるいはガードさせられれば相手に反撃されることはあまりない。ただ、ガードされてしまうと相手に攻撃権が移ってしまうのがやや気になる点だ。

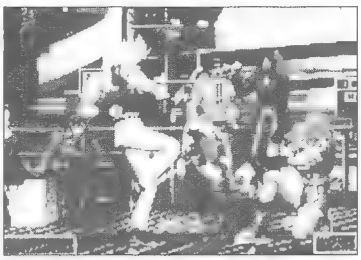
居合い蹴りはそれ単体で使うことも考えられるが、それ以上に反動三段蹴りの存在が大きいだろう。居合い蹴りの後、相手はうかつに動くことができない。

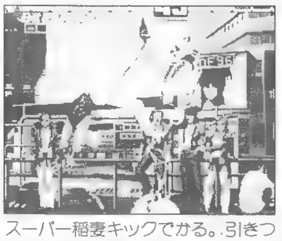
反動三段蹴りが出る前にジャンプ攻撃で反撃してやろうとする相手に対しては、居合い蹴り後、スーパー稲妻キックをみまってやろう。反動三段蹴りをガードした後に反撃を考えている相手にも稲妻キックは有効だ。相手が反撃を考えることをやめて動かなくなったところでゆっくり攻めていこう。ちなみに反動三段蹴りは小で出さないと3発目のキックのスキが大きくなってしまうぞ。

大攻撃を出した後に有効になる必殺技はスーパー稲妻キックと真空片手駒。やはりこれらも相手の反撃を潰していくために使っていくことになる。

スーパー稲妻キックは相手が跳んだのを見てからではなく、技を置いておく感じで出そう。スキの小ささで選ぶなら小、攻撃判定が出ている時間で選ぶなら大で出す。技を空振りもしくはガードされても反撃はうけにいくので多用してもいいだろう。







大足払いや立ち大K、ふっ飛ばし攻撃などからの後や、

居合い蹴り、反動三段蹴りなどの必殺技の後などに、

スーパー稲妻キックでかる。引きつけると負けるので注意。

真空片手駒は大攻撃が届かない間合いから大足払いなどを空キャンセルして出すと、何も知らない相手は動こうとしてくらってくれる。ただこれも相手に読まれてしまうとジャンプふっ飛ばしでカウンターをとられて痛い目にあうので、稲妻キックと併用してもらいたい。威力は十分にあるので、使わないという選択はしない方が良いだろう。

こうやって相手が手を出したがらなくなるような連係を続けていって、相手がおとなしくなればこっちのものだ。狙っていくべき目的が増えていくことになる。主な狙いは次の3つだ。

①跳びこみで相手のミスを誘い、連続技での気絶を狙う。

②ガード崩しからの連続技を狙う。

③紅丸コレダー狙う。

では1つずつ細かく作戦を立てていくことにしよう。

## [illegible]に[illegible]を[illegible]ってやろう

まずは①②の跳びこみ作戦。うまく地上で連係をつなげることができるようになったら、攻めを続けていくためにもジャンプ攻撃は欠かせない要素になってくる。

まず分かってほしいのは、跳びこみと一言で言っても2種類の使い方があるということだ。それは「相手がガードすることは当然」というのと「相手が技を出す（出している）かもしれない」というもの。

前者の状況になり得るのは、小足払いの後すぐ跳んだり、小・中ジャンプで跳んだりした場合だろう。この状況で出す跳びこみ技は正面からなら小



# オールマイティな女好き

## *BENIMARU*

# 対戦攻略

チクチク攻めて気絶も狙おう
とどめは必殺カウンター

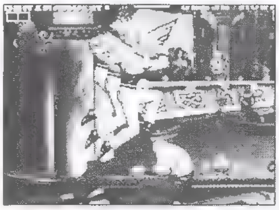
担当：P・鈴木

Ⓚかふっ飛ばしがいい。小Ⓚは相手の硬直が小さいため、着地に小足払いを出すと相手が何かしようとしてくらってくれる場合がある。そしてふっ飛ばし攻撃はガードさせると紅丸の方がかなり早く動けるようになるので固めを続ける場合に便利な技だ。

後者の状況になる場合は、地上で大攻撃や必殺技の後に跳んだり押され気味のときに跳んだ場合だ。このとき使う技は相手が紅丸のジャンプにあわせて技を出すのであればふっ飛ばし、紅丸が地上にいるものと思って相手が技を出していた場合には大Ⓟが良いだろう。当然ふっ飛ばしはカウンター狙い、大Ⓟは連続技狙いだ。

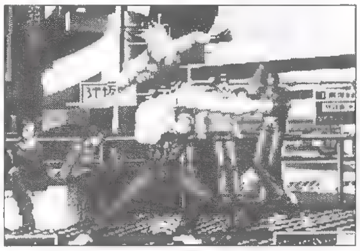
大Ⓟを出した後はヒット、ガード問わず、立ち大Ⓚ→居合い蹴りを出してしまおう。もし大Ⓟがヒットしていれば3段決まり、相手はあと1発大攻撃をくらえば気絶するというところまで追いつめることができる。ガードされても崩し値に加算させられるので問題ないだろう。だいたい3セットガードさせられれば4セット目あたりで崩すことができるぞ。居合い蹴りを片手駒に変えて大ダメージを狙おう。

ジャンプ大Ⓟを出す場合の注意として、着地点が相手と重なりそうなくらい勢いをつけて跳ばないと居合い蹴りが相手に届かなくなってしまう。打点はいくら高くても良いので勢いをつけて跳ぶことを守ってほしい。



やっぱり理想は中ジャンプ跳びこみになるでしょう。

そして忘れてはならない技が2つある。1つはジャンプ大Ⓚ。めくりを狙う場合には大Ⓟよりも使いやすい。大Ⓚを出した後は立ち大Ⓚを出しても良いし、相手が逆を向いていることを期待して小足払いを出してもいい。地上戦につなげていくには便利な技だが、出るまでが遅いので空中戦で使うには勇気がいるだろう。



こうやって相手が逆向きに立っているのが理想。

もう1つの技は空中雷靭拳。相手の強い対空を潰す程判定は強いのだが、出が遅くスキもあるためやや使いにくい。テクニカルに使うことを要求される技だ。横に強いふっ飛ばし攻撃という感覚で使おう。

跳びこみに毎回同じ技を使っても相手はあせってくれないぞ。せめて2種類は使おう。

## そして仕上げは紅丸コレダー

相手がこちらの攻めにうまく反応してくるようになったらコレダーの出番だ。逆に打撃をくらいまくる相手には"攻めのコレダー"は必要ないかもしれない。まあバリエーションの1つとして覚えておくといい。

コマンド投げなので、攻めにからめる場合は打撃をガードさせた後か回転からかということになるだろう。

打撃を出して相手を固めて投げるのも有効な戦法だが、小足払いから投げまくっても味気ないので、ここは少し工夫をしよう。地上での固めの中に立ち小Ⓚがあっだか、この小Ⓚを空振りした後に少し歩いてコレダってやるのだ。立ち小Ⓚからのバリエーションがさらに広がるぞ。

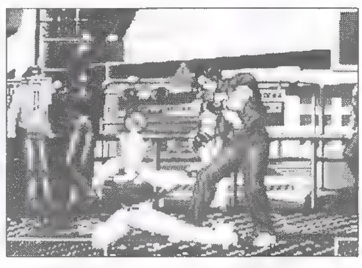
回転から投げる場合はジャンプ攻撃の後に転がろう。反対側に回って小足払いかコレダーを入れれば相手の対応は困難になるはず。

コレダーを決めた後には相手は回転起きできないので起き攻めのチャンスだ。

簡単なものとしては相手と密着して垂直ジャンプ、ジャンプ小Ⓚを出すか出さないか惑わせて着地に小足払いや、間合いを調整してめくり大Ⓚと思わせておいてやっぱり着地にコレダーを再び入れるなど。挙げていってもきりがないので戦略を自分で考えてみよう。



相手の起き上がりに重ねるように垂直ジャンプ。技を出さずに、



着地後小足払い。決まれば連続技へ。直接コレダーでも可。

守りのコレダーとしても役に立つ。コマンド投げは相手が間合い内にいさえすれば成功するので、最高の返し技だ。雷靭拳に化けないよう注意して使えば強いぞ。

## その他の大切な戦法

**●挑発の後退を使え**

ガードのポーズ中にも挑発を出すことにより後にさがることができるので、相手の足払いを空振りさせられれば大したものだ。コレダー後の間合い調整にも役立つだろう。

**●空中戦は大ジャンプで対応**

紅丸には出が早い横方向の攻撃を持っていないので上をとれないと苦しい。そのジャンプ力で上から潰せるように空中戦の反応を早くしておこう。

**●跳びこえてしまったと思ったら空中雷靭拳であがけ**

大ジャンプで明らかに軌道を間違えたと思ったら逆方向にコマンドを入れて空中雷靭拳を出しておこう。着地に足払いをくらうことはなくなる。

**●そしてとどめはカウンター**

地上ふっ飛ばし攻撃は攻守ともになかなか強く、地上の固めにうまく混ぜていってもらいたい。キャンセル必殺技でカウンターをとった場合のフォローするのもいいだろう。

空中ふっ飛ばしがカウンターでヒットしたらもう一度空中ふっ飛ばしを狙うのは当然だが、もし画面端でMAX超技が出る状況なら迷わず雷光拳を出そう。ここが今回の紅丸の最大の見せ場だ。




輝く光に反射する俺の顔がまぶしいぜ。減らないけどな。

ここまでの内容がすべてこなせるようになれば、紅丸だけで3人抜くことも可能だ。八神やビッグを次々とけちらしていくとしようぞ。

# 大門

大門は、強力なコマンド投げである天地返しを持ちながら、打撃技の破壊力で相手を圧倒していくパワーキャラ。見た目の派手さはないが戦闘能力は高め。直線的な攻めでゴリゴリ押していこう。

## 天地返しを決める

大門のとっておきはやはり何といっても天地返し。天地返しを使えない大門なんてのは、「味自慢大ダコ入り」って書いてあるのにタコが小さいタコ焼き屋と同じ。どんなに他の攻撃がうまくなっても物足りない。最低限天地返しだけは必ず出せるようにすること。

天地返しはコマンド投げでありながら連続技にも使える技。だから狙う局面は山ほどある。まずコマンド投げとして天地返しを考えた場合、自分の起き上がり時、避けからの連携、相手の起き上がり、地上戦中の直接投げといったところが浮かび上がる。

使う局面別にコマンドの入力を使い分けるとより使いやすくなるので紹介していこう。

**●ボタン押しっぱなしを活用する**

自分の起き上がり時、避けからの連携に天地返しを使うときは、起き上がりや避けが終了と同時に天地返しを必ず出すことのできるボタン押しっぱなし入力法を使うといいだろう。

コツは自分が起き上がる直前（避けなら避けの効果が切れる直前）に天地返しのコマンドを入力しておき、あとはそのままボタンを押しっぱなしにしておく感じだ。

これで起き上がり時、避けた時に相手が投げ間合いにいたら決めることができるだろう。

**●相手の起き上がり**

相手が起き上がってから何も出さずにガードで固まる時、コマンド投げである天地返しが有効。

また起き上がりに技を出されても、'96の必殺技の中には結構技の出始めに投げくらい判定があるものが多いし、前転防止にもなるので相手の起き上がりに直接投げを置くのも選択肢の一つとして考えていいだろう。

このときの天地返しコマンドは、自分の決めたいタイミングで技を出したいので、ボタン押しっぱなしではなく直接入力したほうがいいだろう。

地上戦中に直接投げる相手の牽制技をすかして投げたり、地上を走ってくる突進技を投げてしまうといった一見無理のある行動も、コマンド入力を工夫することで可能にできる。

天地返しのコマンドの最後は前。そしてコマンドの入力受け付け時間は割と長いので、コマンドを完成させた後受け付け時間が切れるまでは歩くことができる。だから技が空振りしたのを見てから入力することはできなくても、ある程度先読みでコマンドが入っていたときならそこから歩いて天地返しを決めることができるのだ。

また突進技の時も突進技が投げ間合いに入ったときにコマンドが完成されていれば投げることができる。

天地返しを決めた後はすぐ動けるのに加えて、相手はダウン回避ができない。起き上がりを攻める絶好のチャンスになるぞ。

また天地返しの後、相手の裏に回るとガード方向が逆になることがある。裏から下小Ⓟ→天地返しをさらに狙うのも強力だ。連続技に用いる天地返しも少し紹介しておこう。主に狙っていくのは下小Ⓟと遠大Ⓟ。

このときに使う天地返しは、通常技が決まったのを判断して使い分けたりする必要はない。通常技を打つときに決め打ちで天地返しを入力してしまおう。これでヒットしたときは連続技になるぞ。

## 鬼の跳び込み

大攻撃、ふっ飛ばし攻撃の攻撃力、気絶値の高さは文句なく、使い勝手もなかなか。天地返しをちらつかせつつの攻撃としてはまさに理想的といえる。そんな大門の攻撃パターンをまとめていこう。

まずは空中で使う技だが、大門は下方向に判定の強い大Ⓚとふっ飛ばしが空中で使う技のメインとなる。

しかし、ジャンプ力は他のキャラに比べて低いため、同時に跳んだ場合は横方向に強い技を持たない大門は負けてしまう。

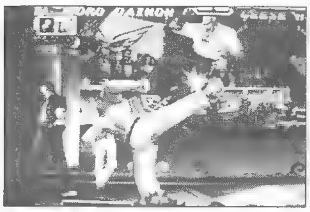
空中戦は横方向に強い技を持っているキャラの方が有利になってしまうので、大門が先に動ける状態で跳び込むのが理想。そして横方向、下方向に強い空中技を持っているキャラは大門の雲つかみ投げもあまり恐れずに跳び込んでくることは容易に予想できる。

ここで相手の跳び込み防止に生きる技が大門の遠大Ⓚだ。使い方がやや先読みになってしまうものの判定が上方向に強く対空性能は期待できる。

その上ダメージ、気絶値が大Ⓟよりも高いことでリスク分の価値はあるのだ。遠大Ⓚで相手のジャンプを潰しつつ大門側にペースを移そう。

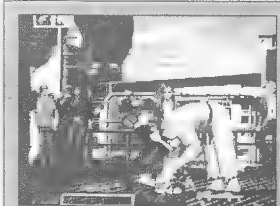
大門が跳び込むときは中ジャンプからのふっ飛ばしや大Ⓚがメイン。

相手に後から跳ばれてもいいように早めに出してしまおう。ここで早めに出すということは地上で技がつながらないということだが、大門のほかの空中技を考えると横方向



対空として使うとともに跳び込みを防止しよう。

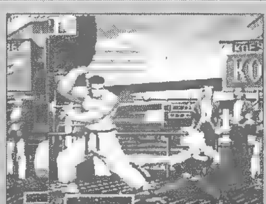
### 大門五郎特製 天地返しを極める



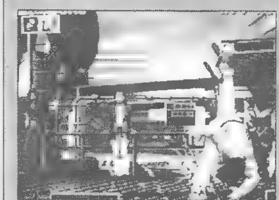
⬇⬇⬅➡Cホタンを素早く入力た。



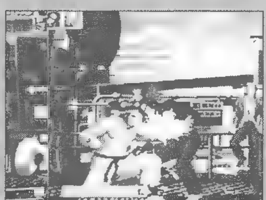
➡⬇Aホタンで、下小Pを出す。



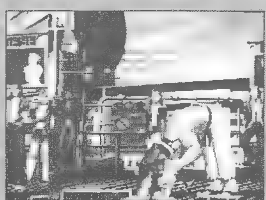
避けや、起き上がり・天地返しは速めに入れて押しっぱなしだ。



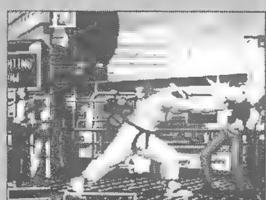
⬇⬇⬅➡⬇⬇⬇⬅Cボタンと入力したら、レバーとボタンは押しておく。



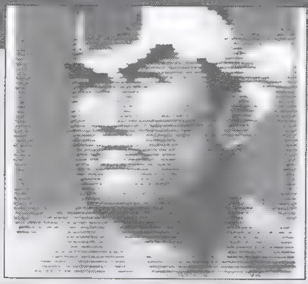
➡⬇Aホタンまでは天地と同し。



➡Cボタンを素早く入力しよう。



➡⬇⬇⬇⬅Cホタンで遠大P。



## 仏の顔はない

## *Goro Daimon*

# 対戦攻略

文句なしのパワーキャラ、大門を使いこなせ

担当：借金

に強い技はないため相手に引き付けて技を出す場合、それまでに潰される危険性の方が高いといえる。

だから、連続技はとりあえずあきらめて早めに出してしまったほうがいいだろう。ジャンプふっ飛ばしがヒットしたときはダッシュで追いかける。ふっ飛ばしがガード、大Ⓚがヒット、ガードになったときは再度ジャンプ攻撃をしたり地上で下小Ⓟからの攻めに移行するのがメインとなる。ここら辺は後で地上の攻めでまとめよう。

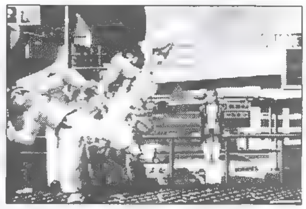
あまり関係ないがジャンプ大Ⓚは斜めよりも垂直で出したほうが気絶値が高い。連続で跳ぶときは、垂直ジャンプ大Ⓚの方がいいこともある。ジャンプ攻撃が下方向に強いため、早めに出すと書いたが、相手のジャンプを読んだときは先読みで昇りジャンプにふっ飛ばしを置いてしまってもいい。

判定は強いので、そこに相手が跳び込んでくれば迎撃できる。また判定の強い空中技を持っているキムやチョイが跳び込んできたときに飛翔脚を読んだら、飛翔脚に移る際に一瞬止まる隙を狙って昇りふっ飛ばしを出すという手もある。

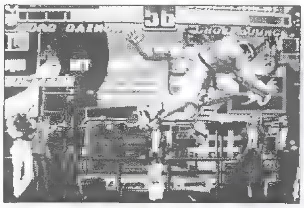
うまくいけばジャンプふっ飛ばし×2のダメージがとれるのでリスクだけがあるわけではないぞ。

相手を一度ダウンさせたら距離が近いときは切り株返しも頭に入れよう。切り株返しは受け身をとらなければ連続技になるのでコマンドだけ入れておき回避を見ながら回避しなかったときに入力を決めよう。

また、ダウンさせた技で相手が気絶したときだけは完全な連続技となる。確実に決めたい。



雲つかみも潰されてしまう強力な飛翔脚。うーん厄介だ。



でもタイミングがばっちり当たればかなりいいダメージ。

では、相手が回避したときはどうすればいいのか。

大門には避けという動作があるため相手が対空技を持っていたとしても、使うのに少しリスクを伴ってしまう。

ここを利用して、下小Ⓟからの攻めとふっ飛ばし攻撃の重ね、そして避けを用いるぞ。

### 地上を攻めきる

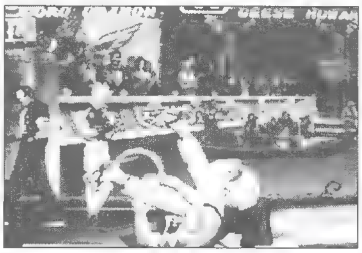
下小Ⓟを打った後に大門がとる行動は、まず連続技狙いの天地返しがある。

そして下小Ⓟをガード、かつ次に反撃してくると読んで2発目の下小Ⓟ→天地返しというのも悪くない手の一つだ。

そして連携では下小Ⓟ→大Ⓟがおすすめ。大Ⓟが近距離でも遠距離でもヒットすれば天地返しがつながるので天地返しのコマンドまで入れておくといい。

他の連携では下小Ⓟ→ふっ飛ばしが有効。ふっ飛ばしに超受け身をキャンセルしておけば間合いによって届かないことも多いが、ふっ飛ばしヒット時の切り株返しも見やすい。

またふっ飛ばしをガードされた後の連携としても有効。



超受け身は下段にやられ判定があるが、とっさに反撃しづらい。

超受け身後に天地返しを入力しておけば、さらに強力な連携となる。超受け身は下段にやられ判定があるものの、その他の技は出かけに天地返しで投げることができるぞ。

ふっ飛ばしの後に跳ばれると超受け身の終わりに攻めのターンが移ってしまう。

たまにリスクを捨てて、ふっ飛ばし→超大外刈りなどの連携を見せるのもいいと思うぞ。下Ⓟ→下Ⓟと2発打った後は小Ⓚにつないでからの超受け身や相手の攻撃を待って技の隙に反撃するといい。

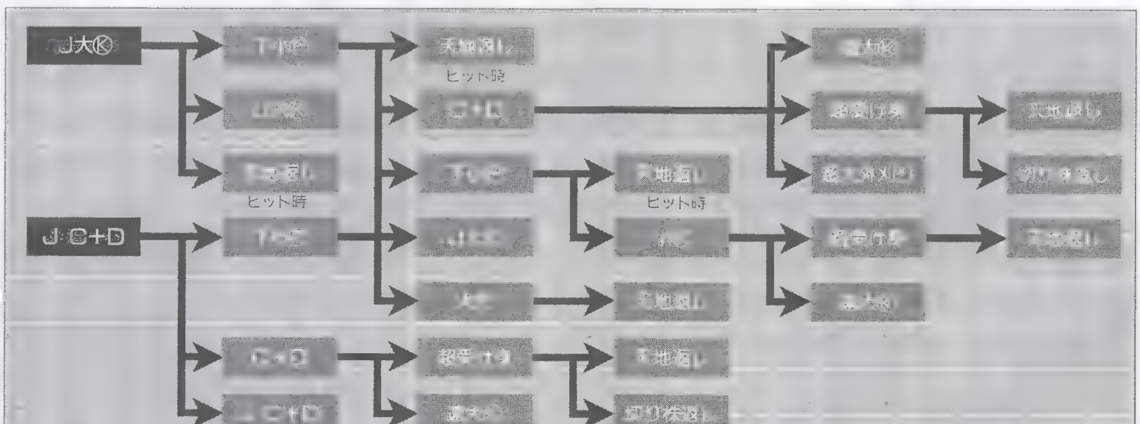
ほかに跳び込みを読んで遠大Ⓚを置いておくのもおすすめだ。対空技を読んだときは、判定がすぐ消えるもの（虎咆など）には前転を、判定が残ったり多段技の場合（ライジングタックルなど）には避けを用いる。

読み勝ったときは天地返しを決めよう。時には対空技を捨てての跳び込みも必要だ。勇気をもって行動していこう。

体力が赤くなったときはこれらの攻めの随所にある天地返しを地獄極楽落としに変えて投げよう。

地獄極楽落としは決めた後に攻めていけなくなるのが欠点。場合によっては天地返しの方がいいときもある。うまく使おう。

### 大門 攻めのフローチャート



# アンディ

'96のアンディは新技の追加こそないものの、それぞれの継承技がまったく違った性質になっている。よって基本的な考え方からガラリと変える必要があるぞ。

## イメージは繊細 [illegible]中身は…!?

'96のアンディでまず肝に銘じておかなければならないことは、

「通常技が弱い！」
「でも必殺技は強い！」

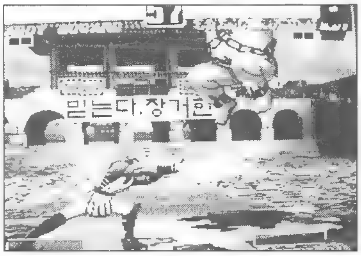
ということ。具体的に言うと、通常技は出が遅くてやられ判定も大きいものが多く、リーチも短い。対して必殺技は出が早いものが揃っており、突進技の当たりの強さも申し分なし。

以上のことから、アンディは必殺技をメインに闘い、通常技はそれらのつなぎに小技を混ぜる程度、という戦闘スタイルになってくる。よってこれから紹介する基本戦法も、個々の必殺技に注目する形で話を展開しているので、そのつもりで読んでほしい。

## 瞬に賭けろ！

最も大きな変化を受けたのが、シリーズを通じての飛び道具だった飛翔拳。今作では掌から瞬間的に気を発散する、いわば「リーチの長い打撃技」と化している。'95をやっていた人ならば、如月影二の気孔砲と言えば通りがいいだろう。このためアンディの攻めパターンの一つであった「飛翔拳→斬影拳」が使えなくなっており、以前の間合いによる不利を感じさせないオールラウンドな戦法はとれない。

ただこの飛翔拳、飛ばなくなったかわりといってはなんだが、それなりの長所もある。小は小技キャンセルで連続技になるほど出が早く、大は多少隙が大きいものの、一歩踏み込むため射程が非常に長い。当然「気」部分にはやられ判定がないので、ある程度離れた位置から一方的に攻撃を仕掛けることができる。そう、今回の飛翔拳は攻めへの「きっかけ」ではなく、それ自体でどんどんプレッシャーをかけていくための「メイン」の技なのだ。よって、相手に当てる機会を少しでも感じたら、出の早さを生かして迷わず出していきたい。今までが「線の攻撃で追いつめていくスタイル」だったとすると、新生飛翔拳は「落ち着いてタイミングを計り、点の攻撃を確実に決めていくスタイル」だと言えるだろう。




大はリーチが長いが、そのベストの間合いは飛び込むのにも都合がいい距離。多用は禁物だ。




相手の通常技のギリギリ外から当てるのが理想。

## [illegible]を当てよう

この中間距離からの飛翔拳戦法、できればこれで確実に勝ちを狙っていきたいところだが、残念ながら'96ではそううまくはいかない。もともとチーム戦なので体力的にリードされることも多く、そうなると飛翔拳の削り能力だけでは心もとない。

さらに「緊急回避」「中ジャンプ」「カウンター」などのシステム的な影響も考慮すると、たとえ隙が少ないとはいえ、それに頼った戦法だけでは現実には厳しいだろう。そこで、それなりの危険は伴うものの、1発の可能性を秘めている接近戦を仕掛けることも必要になってくる。

具体的には、「斬影拳（→我弾幸）」「撃壁背水掌（→追い討ち）」の大技2つを狙っていくことになる。どちらに比重を置くかは個人の考え方にもよるが、一気に勝ちを得ようと考えるならばこの2つは欠かせないはず。

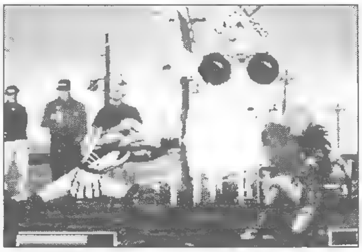
## 影を斬ってからのバリエーション

斬影拳は今回全体的な隙が小さくなったので、攻撃のきっかけにも、締めにも使える用途の広い技になっている。つまり、使いどころは

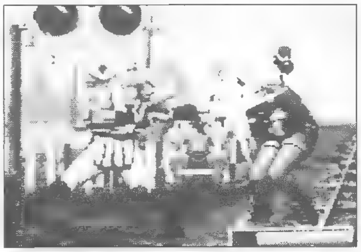
**1.遠～中間距離からの奇襲**
**2.連続技の締め**

の2つとなる。K.O.F.ではコマンド投げ扱いの技（'96のアンディなら撃壁背水掌）もキャンセルで連続技にできるので、どちらかといえば前者での使い方がメインとなる。

奇襲をかけるポイントは、飛翔拳を出す間合いやタイミング「以外」の時。というものの、斬影拳はガードされてもある程度は安全だが、ヒットした場合のメリットがそれとは比べものにならないほど大きいからだ。だから、飛翔拳を警戒されるような間合いでは相手もガードを固めていることが多いので、無理に突っ込まずに飛翔拳で出方をうかがったほうがいい。



飛翔拳をやり過ごして安心しているところへ、



斬影拳で強襲！ 投げキャラには我弾幸も入力しておこう（ガードされると危険なので）。

話を戻して、斬影拳を出すのであれば、飛翔拳が届かないくらいの距離以上は離れていたほうがいいだろう。この距離ならば斬影拳の当たりの強さが生きてくるので、適当に牽制で出した技に潰されることも減るはず。

さて、見事斬影拳がヒットした場合、プレイヤーには2つの選択肢がある。我弾幸でふっ飛ばすか、斬影拳のみを当てた状態からさらに大ダメージを狙うか、だ。

我弾幸で締めた場合、相手はふっ飛んでダウンするため、画面端へ追いつめやすくなる。我弾幸のダメージも確実に入るので、安定するのであればこれで仕切り直しをすることになる。但しこの時ダウン回避を混ぜられると、起き上がりを攻めるタイミングが難しくなる（ダウン回避に斬影拳や飛翔拳を重ねようとすると、回避しなかった場合、ちょうど隙をつくってしまう）ので、あまり調子にのっていると手痛いしっぺ返しを食らいかねない。

斬影拳のみでやめた場合は相手がダウンしないので、その後に一種の選択攻撃を仕掛けることができる。具体的にどんなことができるかというと、

●しゃがみ小Ⓟ→斬影拳
●昇龍弾（超裂破弾）
●少し歩いて撃壁背水掌

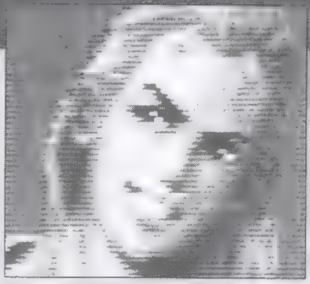
など。「斬影拳はヒットさせたい」と前述したが、それはこの選択肢の最後、「少し歩いて撃壁背水掌」の確実性が増すため。ガードされると、システムの関係上、間合い内でも撃壁が出せないタイミングができてしまう。だが、ヒット時ならば問題がなく、さらにヒット後の間合いもわずかながら近いからだ。

斬影拳後は基本的にやや不利なので、相手が冷静にコマンド投げなどで返してきた時はお手上げなのだが、奇襲をくらって落ち着いて対処できる人はそうそういないので、ここは強気で攻めにいこう。

# 爆発力はピカ一!?

## *Andy Bogard*

# 対戦攻略



技の性質が大きく変わった今回のアンディ。どう闘うか？

担当：はまー

この時のメインの狙いは撃壁背水掌。



A＋Bなどに重なった場合は先に動ける。チャンスを逃すな。

コマンド入力後相手方向にレバーを入れっぱなしにし、間合い内に入ったらすかさず大パンチを押すといい。失敗しても、その時に出る大パンチは遠近ともにそこそこ使える技なので、すかさず小飛翔拳などでフォローしよう。間合いなどの関係で撃壁が狙えないようであれば、出の早いしゃがみ小パンチで様子を見て、再度突っ込むか飛翔拳モードにするかを決めよう。

### 投げと[illegible]と追い討ちと

撃壁を決めたあとは追い討ちをかけられるが、この時もいくつかの選択肢がある。それぞれ詳しく見てみよう。

**1攻撃力重視（大空破弾、大昇龍弾、超裂破弾）**

威力を求めるならこれ。通常は大空破弾で十分だが、画面端ならば大昇龍弾や、出せれば超裂破弾でより多くのダメージを与えられる。

**2安定重視（空中ふっ飛ばし）**

簡単にそこそこのダメージを与えられ、ダウン＋ふっ飛びの効果も得られるため、以外と重要。画面端に追いつめれば飛翔拳モードの安定性と



撃壁＋大昇龍弾だけでもこのダメージ。タイミングも簡単だ。

撃壁からの破壊力が増すので、「まずは追いつめて…」といった方針でいくのならばベストの選択となる。

**3一発重視（大ジャンプ大キック）**



バックジャンプで投げや無敵技をかわしつつ幻影不知火とか、



早めの前回避で背後をとったりとか。選択肢は豊富。

あえて通常技を当て、ダウン回避などの選択権を与えぬまま一気に押し切るという戦法もある。大ジャンプ大キックを当てると相手の着地点に先に降りることができるので、その瞬間を狙って再度撃壁を仕掛けることが可能だ。ガードしていればもちろん決まるし、へたな技で抵抗を試みているようならば、通常技を重ねてキャンセル撃壁にすればいい。また、ジャンプ大キックは気絶値が高いので、前後に何らかの攻撃が決まっていれば気絶も狙える。

### [illegible]とラスい?

アンディには昇龍弾があるので対空には困らないような印象を受ける。だが、昇龍弾自体の出が遅めなのと、普段から細かく移動しているせいもあって、とっさの時にベストのタイミングで出せることはまずない。

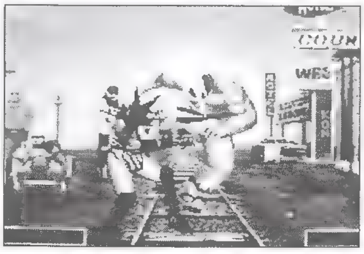
よって、ある程度状況に応じた対空処理を覚えておいたほうがいいだろう。

普通のジャンプに反応できたのであれば、小の昇龍弾を使おう。大よりも無敵時間が長く、引きつけて出しても信頼できる。大を使うのならば早めに出し、相手が技を出す前に当てるようにしよう。当たってしまえばこちらのほうがダメージは大きい。

空対空には空中ふっ飛ばしが、上に攻撃できるので強力。ジャンプ大キックも横に長いので、相手よりも先に当てられることが多い。

斬影拳で相手の着地の裏に回った時など、落ちてくるところにしゃがみ大キックを重ねよう。姿勢が極端に低くなるので、めくり技にもひっかかりにくい。

地上の相手に対する牽制も兼ねるのであれば、空破弾が使える。ただし、相手が地上にいた場合、当て方しだいではヒットしても反撃を食らうので、ある程度は覚悟しておこう。ちなみに、空破弾の出かかりが相討ちになってアンディが地上で食らった時は、空中の相手にジャンプ攻撃などで追い討ちができる。いざという時のために心に留めておこう。



出始めが低いので相討ちはとりやすいが、一方的に潰されると悲惨。

### もっとも[illegible]な仕上がりか?

超裂破弾について、少し詳しく解説しよう。

超必殺技なので出かかりに一瞬の無敵時間があり、その時の姿勢もかなり低いので、大抵のジャンプ攻撃や高い位置の地上技をスカしつつ反撃できる。それなりにダメージも大きく、状況次第では連続技の締めにも使えるのでけっこう便利だ。ガードされても、位置によっては反撃を受けない。

かといって、調子に乗って連発しても、あまり期待どおりの働きをしてくれるとは限らない。まず、多段ヒット技であるということ。技が発動するまでは攻撃を受けにくいが、技自体の判定はあまり強くないので、相討ちになることが多い。その場合こちらのダメージは小攻撃1発分程度なので、「とりあえず当たったから良し」というわけにはいかないのだ。



出かかりを投げられることもしばしば。

また、相手のゲージを溜めてしまいやすいのも欠点。実はガードさせても見た目ほど削れてはいないので、削り倒すつもりがガードキャンセル回避から超必殺技で大逆転、なんてこともあり得る。とりあえず、出せるからといってむやみに仕掛けるのだけはやめておこう。

# ジョー

ヒガシの攻撃の中核を担うのは爆烈拳であるとまずは断言しておこう。爆烈拳は威力もそこそこ高いわりにコマンドが簡単（ごぞんじ連打するだけ）なので、いつでも狙っていける。要するにコストパフォーマンスが高いわけだ。コマンド難のこの世界において連打するだけというのは非常に大きい意味を持つゾ。

というわけで、まずは実戦における爆烈拳の使いかたから説明していこう。

## 爆烈拳基礎

ヒガシは小足払いから立ち小パンチがつながり、さらに小パンチにはキャンセルがかかって爆烈拳へとつなげることができる。ちなみに爆烈拳はAボタンを素早く4回タタタタンと連打すれば出せる。

ここで注意したいのが、きちんと小足が当たったかどうかを判別してから爆烈拳を出すということ。爆烈拳は判定がべらぼうに強いので、いい加減に出してガードされても反撃を受けにくいが、それでも無用なダメージはなるべく回避しよう。

理想としては小足払い1〜2発から小パンチにつないでさらにキャンセルをかけて爆烈拳だ。小足小Ⓟ爆烈拳のボタンのタイミングをしっかり覚えよう。

爆烈拳を出したら、次は爆烈拳フィニッシュだ。これは爆烈拳のモーション中（ヒガシが一生懸命にパンチを繰り出している間）に、⬇⬋⬅+AorCのコマンドを入力だ。

Aボタンならしゃがみガード不能の技になり、Cボタンだと蹴りが出る。これだけ聞くとAボタンで出したほうがよさそうだが、非常に出るのが遅いので実際問題なかなかくらってもらえない。さらに爆烈拳から連続技になってもダウンを奪えないのがイタい。


小足払いから


小パンチにつなげるのが、まずは重要。しゃがみでもOKだがリーチが短い。

いっぽうCボタンのほうは、しゃがみガードこそされてしまうものの、当たればダウンを奪えるのがウレシい。またガードされたときもCボタンのほうが反撃を受けにくい点も見逃せない。

爆烈拳フィニッシュに移行するタイミングだが、最大限の威力を求めるなら、爆烈拳が11ヒットしたところでフィニッシュを出そう。これならフィニッシュまでが連続技になる。連続技のラッシュ表示を見ながらタイミングをとって、10発目が当たったあたりでコマンドを入力すればちょうどいいだろう。これは各自でタイミングを体得してほしい。

どうしても11ヒットさせるのが難しいなら、爆烈拳が当たっている最中にレバーをぐるぐる回しながらボタンをばしばし連打していれば、偶然つながってくれることもある。慣れないうちは、どうせCで出せば反撃を受けないからいいや程度の軽い気持ちでいて構わない。そこから先が向上心の問題だ。


10ヒットくらいのときに爆烈拳フィニッシュのコマンドを入力。

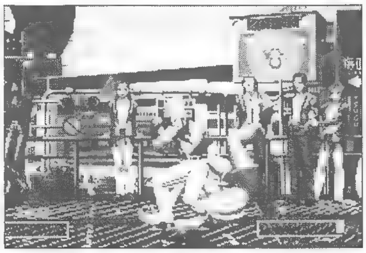
## 爆烈拳応用

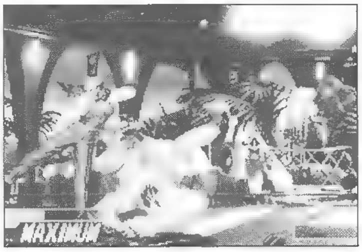
爆烈拳の基本性質が分かったところで、次はいかに実戦に投入していくかを考えてみよう。

先に、爆烈拳へつなぐには小足払いからがいいと述べた。ヒガシはジャンプ攻撃が強いので、跳び込みから小足を狙っていくのが基本中の基本。

あるいは相手の起き上がりに重ねてみたり、ジャンプ攻撃・前転や相手の起き上がりに合わせて前転といったように前転から狙ってみるのも面白いだろう。

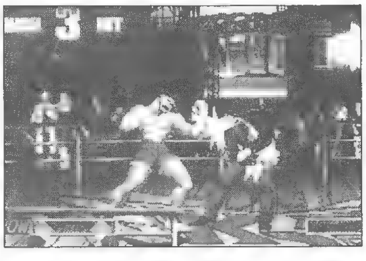
ガードキャンセル前転からの爆烈拳も有効。もちろんこのときは小足は挟まなくてもいいので、ガードキャンセルした瞬間からボタンを連打していればOK。


起き上がりなどにダッシュ前転から攻めてみよう。


ガードキャンセルしたら、あとはボタン連打連打。

そして意外なところで力を発揮するのが、割り込み技として使ったとき。相手にいいようにカタメられたときに、とにかく連打してみよう。これなら相手の連携が途切れたときに爆烈拳が出てヒットしてくれる。反撃技としても一流だ。


ひ〜、殺されるう。


調子に乗んなよ、コラぁ!!

## 黄金の跳び蹴り（仮称）

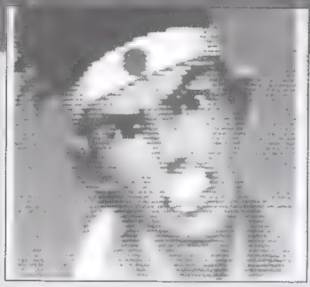
ヒガシのジャンプ攻撃の強さに関しても語っておく必要があるだろう。

まずジャンプ大キック（通称・黄金の大キック）。これは下方向に対する判定が強く、跳び込むときに強さを発揮。

またジャンプと同時に出す大キック（いわゆる昇り大キック）がしゃがんでいる相手にもヒットするということを強調しておきたい。

さきほど触れたようにヒガ


昇り大キックがしゃがんでる相手に大炸裂。



# 男はコブシひとつで闘い抜く

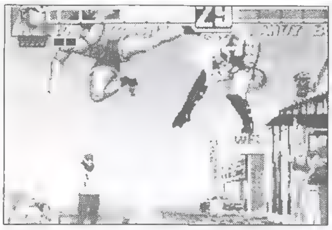
## *Joe Higashi*

# 対戦

シは小足払いから爆烈拳までという連続技が非常に強い。それを有効に活用するためにも、しゃがみガード不可の昇り大キックと、立ちガード不可の小足小Ⓟ爆烈拳の連続技をちゃんと使い分けていこう。

一回で大ダメージを与えたいなら小足小Ⓟ爆烈拳、単発の威力では劣るけど連続して当てれば気絶を狙える昇り大キックという使い分けもできるゾ。

ジャンプ大キックが対地用なら対空用として使えるのがジャンプふっ飛ばしだ。これは横方向に足が伸びるので、おもに先読みの垂直ジャンプで出して相手が跳んでくるのを防ぐという使い方になる。



空中で待ち構えて、ふっ飛ばしで落とす。

連続技を狙っていくときはジャンプ大キックよりもジャンプ大パンチのほうが使える。ジャンプ大キックは下方向に強いがゆえに引き付けて出すのには向かないのだ。全体的にジャンプ攻撃から地上の技につなぎにくいので、なるべく低い位置で出せるジャンプ大パンチのほうが連続技に適しているだろう。

## 目立たない必殺技

どうも爆烈拳があるおかげでほかの必殺技の影が薄い。

そんな中で気をはくのがハリケーンアッパーだ。それなりの飛距離があり、撃つ前後のスキが少ないので相手との距離やキャンセルの有無を考えずに気楽に撃てる。

特に大ハリケーンは一度に2発の竜巻が飛んでいくので、相手の飛び道具に撃ち勝ったり跳び込みを返したりもできて重宝する。ぜひとも実戦中でもフル活用していきたい。

突進技とくくってしまうと違いはないようだが、スラッシュキックと黄金のかかとでは明確に狙いが異なる。

まずスラッシュキックはその突進スピードを生かして、奇襲・不意打ちとして相手が動こうとしたところに当てるのが目的。またガードされても距離が開くので、反撃は受けにくい。

こうしてスラッシュキックが地上の相手をターゲットにしているのとは対照的に、黄金のかかとのほうは、その軌道が示すように空中をカバー、特に跳び込んでこようとしたところを事前に落とす意味合いが強い。

KOF96ではジャンプ攻撃が強いので、当然相手もジャンプ攻撃を頻繁に狙ってくるはずだ。そんなときにやや離れた位置で出す大のかかとが威力を発揮する。ただし、かかとはガードされると反撃を受けやすいのでむやみに狙わず、跳ばれそうなときを見計らって先出しするような感じで出そう。



跳ばせないためにアタマをおさえる。

残るタイガーキックだが、実は対空技として信じるには物足りない。引き付けて出そうとすると、判定の強いジャンプ攻撃に負けてしまうので、早めに出して上のほうで落とすようにしよう。ただし起き上がり時に技を重ねられたときに出す分には頼れる技だ。

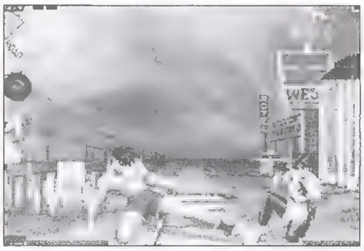
## 地上戦を身につける

地上戦では爆烈拳が強いのは分かりきっているので、その他の通常技を絡めた攻めを考えてみよう。

特に多い局面なのが、小足払いをガードされてしまったとき。このときはなるべく小足が届くギリギリのところまで、足払いで粘ってみる。小足が届かない距離まできたら大足払いやリーチの長い立ち大キックでおさえこもう。

出るのは遅いがふっ飛ばしも移動するぶんリーチが長く、しかもキャンセルがかかるので、ハリケーンやスラッシュキックへとつなげていこう。

あと判定だけみるなら立ち・しゃがみそれぞれの大パンチも強いゾ。



こうなったら長い大キックやふっ飛ばしキャンセル必殺技でフォローする。

## スクリューあれこれ

ヒガシの超必殺技であるスクリューアッパー。なぜか自分が竜巻の前に出てしまうため、攻撃してくださいといわんばかり。

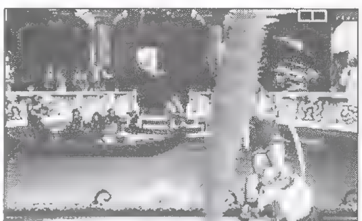
ところが、この竜巻の判定が意外に大きく、本体を攻撃しようとすると結構相討ちになったりする。つまりヒガシはオトリなのだ。

ここでスクリューのAとCの違いだが、出るまでは両者同じで、Aのほうが出ている時間が短く、Cのほうが長い。

この性質の差を利用して空振りしたときに反撃を受けにくくするため、AとCのスクリューを使い分けよう。

もちろん相討ち狙いだけでなく、ハリケーン1〜2発、スクリューの連携や、地上戦で大キックをガードさせた後やふっ飛ばしキャンセルからも使っていこう。

ただスクリューはガードされた瞬間に竜巻が消えて攻撃判定がなくなるので、鼻っ面めがけて出すようにしよう。



ガードされると最悪。ガードされるくらいなら空振りしたほうがマシ。

## 黄金のケツ(仮称)

最後にかなりの重要項目である挑発について説明しよう。

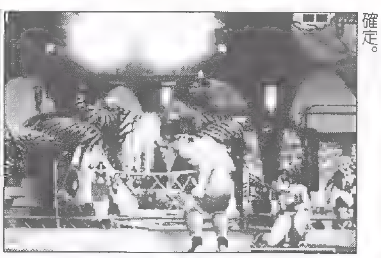
ついに一線を越えてしまった感のある例の挑発だが、この際そのポーズは問題としないことにする。

ヒガシを支える爆烈拳だが、唯一ゲージが溜まりやすいという欠点がある。フルセットでほぼ満タンになってしまうので、まめに挑発して相手のゲージを減らしておく必要がある。うっかりガードされてゲージがMAXになってしまうと、ガードキャンセルのいい的になってしまうゾ。

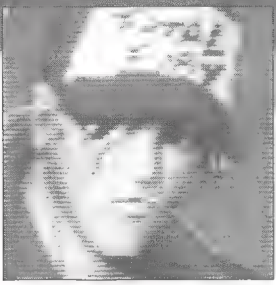
また、跳び込み・挑発・小足のように攻めの連携の中に組み込むと、対戦相手もケツにみとれてガードが甘くなるかも…。



これも、かなり最悪チックなシチュエーション。MAX馬乗り確定。



跳び込みからケツで1クッションおいて昇り蹴りか小足払いか。



ちょっと地味なアメリカン

*Terry Bogard*

# テリー・ボガード

やや対戦スタイルの変わった感のある今回のテリー。使いこなせるか。

担当：はまー

'96のテリーは、特に新技が増えたわけでもないが、ラッシュの要であったクラックシュートの性能変更により、今までとは全く違ったスタイルに変更する必要が出てきている。

## どうしたオレのカカト!?

まずは、クラックの性能がどう変わったかを細かく挙げてみよう。

**1技後の硬直が長くなった**

これが一番痛い変更点。前作ではガードされても投げ以外の反撃は受けなかったのが、今回はヒットしても小技を食らってしまうほどになってしまった。当然そこで流れが止まってしまうので、ラッシュの一環としては全く使いものにならない。

**2小を当てても転ばない**

大小ともに地上の相手にも多段ヒット技になったので、離れた位置から大攻撃キャンセルで連続技にしても、ダウンさせて起き攻めにいくことができなくなってしまった。

**3攻撃位置が高くなった**

以前はほとんどのキャラにしゃがまれてもガードはさせられたが、今回はそれすらもままならない。

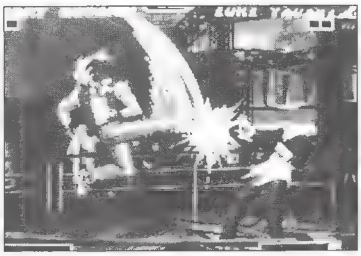
以上の点から、今回は「攻め」にクラックを使う必要はない、いや、使ってはいけないだろう。あえて使えるシチュエーションを挙げるとするならば、相手のジャンプを読んで早出しし、空中多段ヒットで大ダメージを狙うぐらい。これにしても、外した時のリスクは決して小さいものではないので、多用はできない。

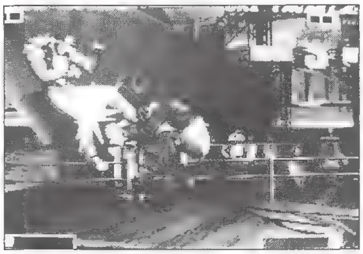
## まて！ ウェイブをナメるんじゃねぇ！

クラックがダメとなると、もう「小技→大技→必殺技→小技…」の黄金パターンはほぼ使いものにならない。となると別の戦法を考える必要がある。大きく分けておよそ二通りの狙い目がある。

まずは、長いしゃがみ大キックとパワーウェイブで地道に牽制し、ジャンプを小ライジングタックルで確実に返していく方法。

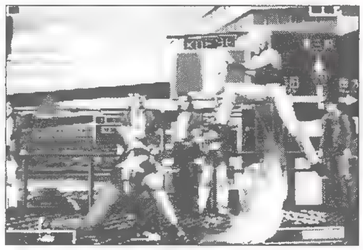
今回のパワーウェイブは跳ばなくなってしまったので、中距離からしか届かないがそこで跳ばれると危険、という何とも歯切れの悪い技となってしまった。が、それでもほかに決定打となる攻撃がないので、使わざるを得ない。出す時は間合いにもよるが、しゃがみ大キックにキャンセルをかけるようにしていこう。こうすれば見てから跳ばれても、パワーウェイブの上の部分に引っかかって自滅してくれることが多い。





せっかく決めても、お釣りが痛すぎるんじゃあ…。

地上で通常技を使う時は、少し前進する遠距離大キックやふっ飛ばしも使っていくと間合いを揺さぶることができて効果的。ただしどれも大技なので、対空の小ライジングタックルは常に意識しておこう。



前進する大も混ぜたいがこちらは読まれると跳び込まれるので注意。



対空としての信頼度は断然小の方が上。めくり気味の攻撃にも強い。

## これも時代か

地上がきついのならば空中からということで、ジャンプによる攻めは多用することになる。ただし、ある程度座高の高い相手でないとあまり有効ではないので注意。

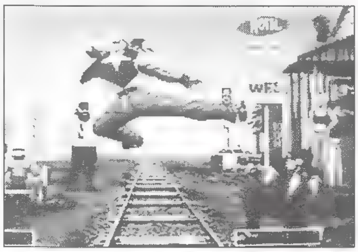
ジャンプ中に出す技は、ふっ飛ばしか大キックでOK。ふっ飛ばしは判定が強く、大キックは下に強い。テリーのジャンプは高めなので、空対空としても使える。



大キックがめくりにも使えるのでノーマルジャンプを多用してもいい。

跳び込んだ後は、背の低いキャラにはしゃがみ大キックなどからパワーウェイブでペースをつかみ、背の高いキャラに対しては選択攻撃を仕掛けよう。

今回のジャンプ大キックは、小ジャンプで出せばしゃがんでいる相手に当てることができるので、足払い攻撃との2択になる。リーチも長いので、少々地上技を混ぜて混乱させることもできるぞ。ただし決めたあとの主導権は相手にあるので、色気を出さずに慎重に対処すること。



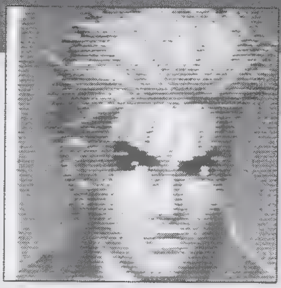
唯一相手のミスを待たずに決められる攻撃だ。入れとけ。

## 燃えよゲイザー

体力が点滅したら、パワーゲイザーの出番だ。今回のゲイザーは大攻撃キャンセルでは連続技にならないものの、攻撃範囲の広さと攻撃力は相変わらず。さらに'96独特の決め方として、ふっ飛ばしがカウンターヒットした後にキャンセルで出せば空中で連続技にすることもできる。ふっ飛ばしの出が遅いので多用はできないが、端以外ならばガードされてもまず反撃は受けないので、チャンスがあったら果敢に狙っていきたいところだ。



相手のゲージがMAXならチャンスは倍増だ。



## 男なら素手だ！ 素手っ。

### *Ryo Sakazaki*

# リョウ

ある意味、相手にあわせて闘うスタイルなのが、今回のリョウだ

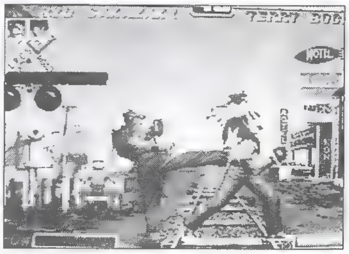
担当：借金

リョウは対戦相手によって戦法をがらっと変えるとまではいかないものの、ある程度相手に合わせて闘うことができるキャラ。逆をいえば自分の我を通すだけではだめだということだ。まずは相手の出方を見ながらも隙あらばたたく、牽制から説明していこう。

ラウンド開始の位置くらい離れているとたいていのキャラのそこまで届く技といえば横方向に長い大攻撃程度、リーチがあって出の早い技はないはずだ。だがリョウには牽制するために生まれたキック、(遠）小Ⓚがあるのでこの間合いでも、十分手を出していけるだろう。小Ⓚを使う主な目的は以下のとおり。

●相手の技の出を潰す

コマンド技や大攻撃など出の遅い技はすべて技の出かけに潰すことができる。たとえ相手の技がパワーゲイザーでも恐れなければ潰すことができるんだ。



牽制するためにあるような技、(遠)小Ⓚ。

●相手のジャンプを止める

相手が跳ぼうとしても小Ⓚの前には跳ぶこともできない。小Ⓚは牽制としてはまさに超一流の技であるといえる。

だからといってむやみに多用すれば当然手痛いしっぺ返しはくる。リーチが長いといっても足先までやられ判定はあるので出の早い対空技などを合わされたらもちろん負けてしまうし、ガード後攻撃する技（京の鬼焼きなど）や乱舞技の無敵時間を利用されて抜けられるとかなりやばい状態に陥ってしまう。

それに牽制技だけにダメージもあまり期待できない。だから小Ⓚはリョウが攻めに行くための、あくまで布石として考えて使用しよう。相手の出方を見たり自分に流れを引き寄せるための技と考えれば使い勝手はかなりいいはずだ。

次に牽制技としてくるのが意外にもこの技、(遠）大Ⓟだ。大Ⓟは、出の早さはそこそこだが、リーチはそれほど長くない。しかも大Ⓟにばっちりタイミングのあった跳び込みには技の硬直中に、連続技ももらってしまう。ではなぜこの大Ⓟが牽制向きといえるのだろうか。

確かに大Ⓟはそんなにリーチがない。しかし大攻撃のなかでは割と出の早い部類に入り、また小Ⓚに比べるとダメージ、気絶値がはるかに高く、小Ⓚでは相討ちにとられていた技も大Ⓟで相討ちなら気絶値という点ではリョウに分がある。また跳び込みには確かに弱いが、先に大Ｐが置いてあるところへ相手が跳ぼうとした場合は、リョウの腕が引いているにもかかわらず攻撃が当たるのだ。



すでに腕は消えているがしっかりヒットする。

これは大Ⓟの攻撃発生部分が異常に長く、腕が消えてもまだ残っているために相手が網に引っ掛かってしまうのである(魔法の見えないパンチ)。そのため緊急回避動作にもめっぽう強くこのときも前転後のやられ判定が出た瞬間に相手にヒットするのだ。

つまり、跳び込みと相手の牽制以外には大Ⓟは割と分がいいのだ。そしてリョウには絶大の信頼と安定を誇る対空技、虎砲があるため相手もそうばんばん跳び込めはしない。

これらの理由から大Ｐも決して使えない技ではなく、使い方次第では戦力になる牽制技なのだ。(遠）大Ⓟの気絶値は45。これは時間をかけなければ4回で気絶する値、だから連続技を一度決めた後などならなおさら狙っていってもいいわけだ。

小Ｋも大Ｐもリョウにとっては大切な技だぞ。

### [illegible]

一度倒されてしまった時や固めが始まったときなど、相手に攻めの主導権を奪われることは必ずくる。

そして'96ではこの固めがかなり厄介な代物だ。回避するための選択肢を知らないと、いいように攻められて終わってしまう。ここでは自分に主導権を戻すための選択肢を説明しよう。

普段相手に倒されたとき、ダウンを奪う技がふっ飛ばしや突進技など、自分が横方向にふっ飛ぶ技ならば着地に受け身をとるだけで、五分に近い状態に戻ることができる。相手がすぐそばにいるので受け身をとってもまだ不利な状態だ。このとき相手が跳び込み（それも中ジャンプ以上）から攻めにきた場合はかなりラッキーといえる。

受け身後に迷わず虎砲を叩き込もう。このとき押しっぱなし入力法を使えば虎砲を失敗する恐れはないので強気に攻めれるぞ。



跳び込みには安定して強い技だ。

本番はここから、地上をにじり寄ってきたときが勝負だ。このとき虎砲を出すのは、もちろん選択肢の1つとしてなくてはならないが、危険な手段でもある。リョウが割り込んでくると読んで相手が前転でもしようものなら、虎砲の隙に連続技を叩き込まれてしまうだけ。相手が地上をよってきたときにとる選択肢は次のとおり。

●小足

相手の前転、もしくは相手が少し様子を見るとにらんだときに使う。もしガードされても小足×2→小Ⓚで間合いを離すことができる。リスクは、相手が先に置いた技に負けること。足払いやふっ飛ばしを置いておかれると、かなり痛い。



こうなることもしばしば。でも読み負けはしょうがない。

●虎砲

相手の攻撃を潰しにいくとき使う。相手とダメージで五分だったとしても虎咆はダウンを奪うためその後不利になることはない。リスクは、相手に前転されたりガードされると隙だらけになってしまうこと。使うときは思い切りよく、それなりの覚悟が必要だ。

●前転

大攻撃や相手の連携の間などに割り込むように使うのが基本なので、どちらかというと2発目の技を抜ける感じ。

リスクは地面についている小足連打や足払い、判定が残るふっ飛ばしなどには弱いということだ。

そして相手がキャンセルコマンド投げを狙っていた場合、小技が空キャンセルされてコマンド投げをくらうこともある。

●猛虎雷神剛

相手の技や行動が読めたときにはリョウならではの返し方として猛虎雷神剛もある。しかしこの技には当然相手もかなり神経を使っていると思われるので、それに伴った対処法として相手が様子を見るようなら小足を、多段技で攻めてくるようなら虎咆をお見舞いしていこう。

# リョウ

そして忘れたころに猛虎雷神剛だ。また、ここには書いていないけどガードするという選択肢ももちろん必要だぞ。

## ぶち込め、猛虎雷神剛

'96で新たに加わった新技、猛虎雷神剛はリョウの闘い方をがらっと変えるものになった。猛虎雷神剛とはどういう技なのか、またどのように使っていけばいいのか順に説明していこう。

**●猛虎雷神剛とは**

「オラーッ」という掛け声とともにしゃがみ大Ⓟのような突き上げアッパーを繰り出す技。猛虎雷神剛単体で小・大ともに3ヒットする。また技の出かかりの背中部分はガード判定を持っており、相手の技をガード後攻撃するといった効果を持ちあわせている。

また猛虎雷神剛はコマンド技でありながらここからキャンセルして虎咆につなぐことができる特殊な技。虎咆は猛虎雷神剛が相手にヒットしてもしなくても出すことができ、ヒットしたときには連続技となる。

そのためヒットしたときの攻撃力はかなり高い。

**●どう使うか**

相手の技をガードしてから攻撃できる猛虎雷神剛。どういう技に狙っていけばいいのか説明しよう。

基本的には隙のでかいコマンド技や大攻撃を狙うのが理想。小技の場合、猛虎雷神剛が出るまでに相手の硬直時間が終わっておりガードが間に合ってしまう。

そして下段技はガードすることができないというのも頭に入れておこう。詰まる所出の早い連携を相手が使ってくる場面と小技のくる場面はなるべく使用を避ける。

また、大攻撃がきやすい連携部分に足払いがきたときは素直に読み負けたと納得することが大事。足払いを1回くらったくらいで使うのをやめるのは余りにもったいないぞ。

また多段技には強くもあり弱くもある。多段部分の発生が余りに早くつながっている場合は多段部分をまとめてガードしてから猛虎雷神剛を出してくれるが、くらい硬直の長さで連続ヒットするような多段技の場合、技の間で猛虎雷神剛が発動してしまい一方的に負けてしまう。

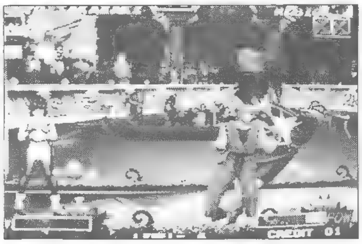
そのため、対戦しているキャラの持っている技によって使用頻度はだいぶ変わってくる。とはいえ、牽制の小Ⓚや小足連打の後など誘い技はたくさんあるので相手に「リョウは攻める価値ねー」といわせるくらいプレッシャーを与えることはできる。

だから猛虎雷神剛をちらつかせるだけで、その後は相手の行動を読みやすくなるのだ。猛虎雷神剛を警戒した相手のとる行動は、急に技を出さなくなるか安定の逃げ道である空中へ跳ぶかだ。

どちらにせよ固めにいくチャンスを逃す手はない。攻めモードに突入して固めにはいろう。固めている途中も相手の割り込める隙に猛虎雷神剛を叩き込んだりふっ飛ばしを置いて攻めきったり常に攻撃していく姿勢を忘れないこと。



猛虎雷神剛はガード後攻撃する技。



そのまま虎咆につながる。



多段技には基本的に弱い。やはり狙うは大攻撃だろう。

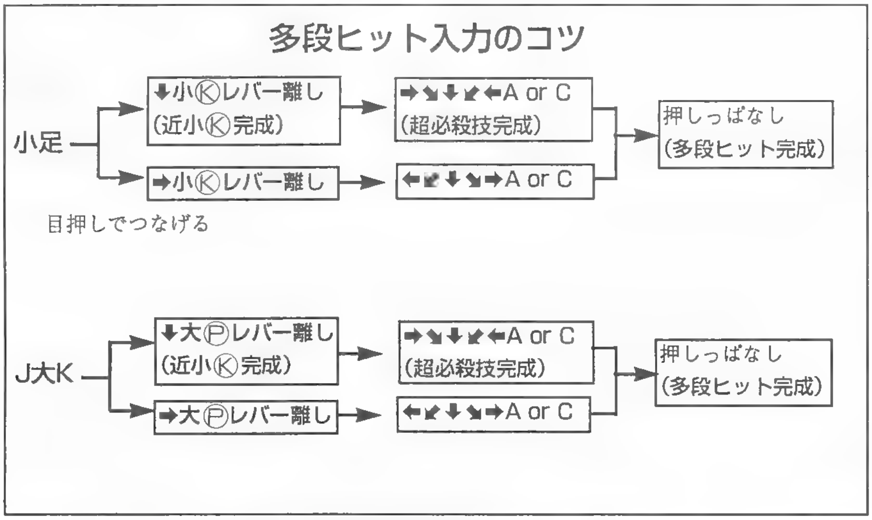
## 空手マン攻め倒す

これらの知識をふまえて攻めの流れを作っていこう。

小Ⓚで牽制した後、相手が動くと読んだら下方向に強いJ大Ⓚで中ジャンプから攻める。この蹴りがヒットしたなら気絶させて終わり。

ガードされたら大Ⓟorふっ飛ばしを3発ガードさせてガード崩しのゲージを溜めるか、もう一度小ジャンプから攻め直す。

## 極限流多段ヒット免許皆伝への道




リョウは多段ヒットか技の一部になっているくらい多段ヒットでレベルの上がるキャラ。ここでみっちり解説するので今まで使わなかった人もしっかり読んでぜひものにして欲しい。

まず始めに覚えておくことは、リョウには超必殺技が2つあるということ。そしてこの超必殺技のどっちを使用しても多段ヒットさせることができるということだ。だから1発多く（つまり小Ⓚ×3）決めよう。ここまでくれば後は連舞拳or虎咆を入力するだけ。完成は間近だ。

続いて気絶連続技。

J大Ⓚを地上でつながるように引き付けて当てた後は、龍虎乱舞入力なら先行入力下大Ⓟレバー離しで近大Ⓟを出す。覇王翔吼拳入力なら、前大Ⓟで技発生前にレバーを離して近大Ⓟを出そう。レバーを離すのが遅いと下大Ⓟか投

# K.O.F '96

攻めにいくなんてのもいい。

相手の反撃が怖いと思うかも知れないが、相手の立場になって考えてみよう。J攻撃をガードした後に通常技で反撃を試みると、相手の連携に間があったときのみ技を出すことができる。

だが、その時相手の技より早く出る保証はかなり低い。そして技を出してしまったときに跳び込みがきたなら連続技を覚悟しなければならない。

相手がリョウならこれで気絶だ。技を出すというのはかなり勇気がいる行動であるとともにリョウ戦においてはあまり賢くない選択肢であることがわかる。

次に歩いてきたのに反応して技を出すとする。リョウが歩いて小足を打つと決めてくるのに対し、いきなり歩いてきた動作に反応して出す技。速度のずれはあると思うぞ。

もっとも、とると思われる緊急回避にも小足なら問題なし。はかりをかける連携が連続ガードの大Ⓟや跳び込みなので歩いて小足から攻めるのも立派な戦法として成り立つぞ。

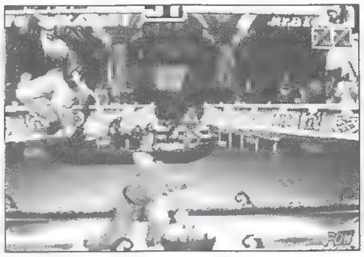

戦法の一つとしてはかなりいけてると思うぞ。

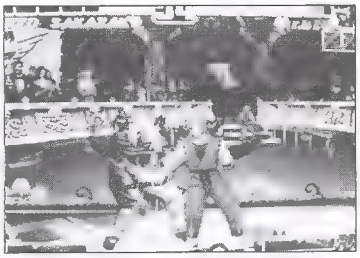
小足がヒットしたら小Ⓟから連舞拳につながるのでダメージも高い。だから気を付けなければならないのは狙いが決まりすぎて攻撃手段が単調になることくらい。読まれないように多彩な選択肢を持つことが大事だ。

小Kまで話を戻すがこの後相手も跳んできた場合は間合いが離れているときは威力を捨てて横に判定の強いJ小Ⓚに切り替えるか、早出しのふっ飛ばしなどがいいだろう。間合いが近いなら大Ⓚもありだ。

そして跳び込み以外にも動くと読んだら猛虎雷神剛やふっ飛ばし→猛虎雷神剛で攻めるのもいい。相手の出した技を猛虎雷神剛がとらえるか、もしくはふっ飛ばしがヒットする。

このとき注意しなければならないのが相手が飛び込んでくるかどうか。猛虎雷神剛を出すときは頭に入れておかねばならない相手の動きだ。相手が跳んできた際、突き上げ部分がそのまま当たるようならほうっておき、必ずくぐられてしまう場合は、ここでリョウの懐刀が登場する。猛虎雷神剛を完全にくぐられてから虎砲を逆入力してみよう。すると相手の方向にホーミングして虎砲がヒットするぞ。


猛虎を読まれて跳び越されてしまった。


「そりゃーっ」必殺逆入力虎砲。

連続技として組み込む虎砲の前に常にくぐられたときの逆入力虎砲を頭に入れながら猛虎雷神剛を使えば跳び込みも全然怖くなくなる。猛虎雷神剛はガードされないかぎり万能なのだ。

ふっ飛ばしに、猛虎雷神剛をキャンセルするときは常に空キャンセルのかかるタイミングで入力しておこう。これなら跳ばれても逆入力虎砲がある分だましがきくぞ。

ガード崩しがそろそろくると思ったら迷わず中J大Ⓚ。そこから大Ⓟ×3→猛虎雷神剛→虎砲まで一気に打ちきろう。大Ⓟが3回ゲージを溜め、さらに3回削るのでまずどこかでガードが崩れるだろう。

そしてどこでガードが崩れても、その後からすべて連続ヒットしてしまう。ガードした相手には気の毒だが多段ヒットの活用法にはこういう使い方もある。

一度相手をダウンさせたら密着まで寄れるときは、密着から小J、大Ⓚから攻めるかストレートに小足から攻めよう。

小足がガードされたら再度跳ぶか、小足・大Ⓟ or 下大Ⓚなど連携を使って固めていく。小足がヒットしたなら（近）小Ⓚ×3につないでキャンセル連舞拳が超強力。小足がガードされた後もとりあえず小Ⓚ×3まで出しておいても問題はないのでそれでもいい。

ただし起き上がりは対空技、コマンド投げ共に必ず出せるので跳び込みの割合をあげて小足はたまに狙おう。

固めに入った時相手にあまり手ごたえを感じなくなったら相手をくぐる前転も交えて攻めよう。起き上がり時も同様だ。相手をくぐってしまえば連舞拳も使えるし連続技以外で連舞拳を決めるのはその使いにくさからアンディやロバートのものとは違うすがすがしさがある。狙っていこう。


気絶狙いも戦術の一つ。気絶を奪えばほとんど勝ち出しね。

リョウには、今まで説明してきた固めて攻め倒すモードのほかに単発技で気絶を狙いにいくモードもあるので少し触れておこう。

牽制で紹介した大Ⓟ、（近）大Ⓟ、下大Ⓟ、飛び込みに使うJ大Ⓚ、Jふっ飛ばしといった気絶値の高い技を小技のなかに混ぜながらひたすら狙っていく。相手の技の隙にも当然決め、攻めるときもこれらで攻めていき、跳び込みは下大Ⓟで相討ちを狙う、まさに気絶を奪うためだけの気絶狙いモードだ。

普通に攻めている時に気絶にやや近づいたなと思ったらすぐモードチェンジ。Jふっ飛ばしがカウンターヒットしてふっ飛ばしを2回決めた後などは気絶狙いモードに切り替わったほうがいいだろう。何となくヒットマンになった気がするぞ。

得意なほうを使用してもらえればいい。

まずは小足から、大ダメージを与える小足→近小Ⓚ×3のつなぎを解説しよう。

密着で小足がヒットし、龍虎乱舞入力を使うときは龍虎乱舞が↓→ ↓ ←A or Cで出せるのを利用して下小Ⓚを入力、そして素早くレバーを離して近小Ⓚを出そう。後は素早く残り入力を完成させよう。覇王翔吼拳入力なら小足の後に目押しで前小Ⓚと入力。

そしてキャンセル連舞拳という感じでいいだろう。どちらの超必殺技を使うにしろ、コマンド完成後はボタンを押しっぱなしにして多段部分を押

けになってしまうので注意が必要だ。

うまく大Ⓟがつながったらそれぞれコマンドの残り入力を完成させて多段ヒットさせよう。超必殺技を完成させた後はボタンを押しっぱなしにして大Ⓟを3発当てる。後はキャンセル猛虎雷神剛→虎砲か極限流連舞拳→JC+Dにつなげて気絶連続技の完成だ。

注意点は大Ⓟのつなぎと大Ⓟ後の超必殺技キャンセルの2点。練習方法は、体力を赤くして大Ⓟ→超必殺技が出ているかどうかを確かめるのもいいだろう。後は君の努力次第だ。

# ロバート

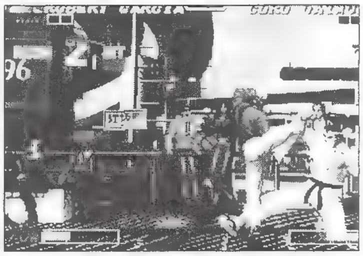
ロバートは、個々の技性能が戦略に大きくかかわってくるので、基本技の性能、戦略の2部に分けて展開していくことにする。当たり前のことが書かれているかもしれないが、再認識をする上でも必要なことだと思うので、はじめから読み進めていって欲しい。

## 技性能を知る「通常技」

まずは地上で出す通常技から説明しよう。

●立ち小Ⓚ（近）

立ちながら下段を狙える。この技が出る間合いは必ずキャンセル連舞脚が出るので、小Ⓚを出す場合は連舞脚コマンドまでワンセットと考えよう。密着だと小足払いからつなげられる点もポイント。



通常技多段ヒットを狙った後の連舞脚は逃げられやすい。

●立ち大Ⓟ（近）

ダメージが高くキャンセルもかけられるので、相手のスキに割り込ませる技に最適。

●立ち大Ⓚ（近）

2段技なのだが、1発目の判定が上に強く出が早い。対空として使ってみよう。相手をくぐってから投げにいく場合は大Ⓚにしよう。失敗後のフォローが利くぞ。

●立ち小Ⓚ（遠）

リーチが長く出も早い。小足払いからつながるぞ。密かに判定も強いアクセント技。

●立ち大Ⓟ（遠）

屈まれている相手には当たらない。リーチも短く使えなさそうだが、この技にはちょっとした意味がある。遠距離大Ⓚを多用するロバートだが、大Ⓚは上下段（立ちガード可能）なので相手は屈んでくれない。大足払いは跳ばれると危険なので、ここで大Ⓟを使う。相手に下ガードしていようと思わせるための技なのだ。ただ使いどころが難しい技であるので多用する必要はない。遠距離時にフェイント感覚で使う程度で良いだろう。



しゃがみなさい、おら大Ⓟだ。この後跳びこむか立ち大Ⓚだ。

●立ち大Ⓚ（遠）

遠距離戦の要となる技。この技を5発ほど当てれば相手を気絶させられる。ジャンプしようとする相手を潰したり、連係の最後に使っていく。だが、強いだけあって硬直もそこそこあり、連発してしまうとさすがに跳びこまれてしまうので注意しよう。逆に跳び込みを誘うぐらいの余裕がほしい。

●小足払い

出が早い・連打可能・下段。ここまでメリットが多い技もそうそうない。キャンセルもかかるので、連舞脚コマンドまでワンセットと考えてもいいし、連打で固めていっても有効だろう。使い道は多い。

●大足払い

リーチが長い下段攻撃。（空）キャンセルをかけて攻めを続けていく上では欠かせない存在だ。出るまでも気にならない程の速さなので、立ち大Ⓚとともに多用することになるだろう。

●ふっ飛ばし攻撃

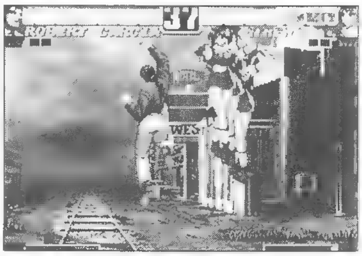
出るまでが遅いものの、足払いをかわすことができ、判定も強めだ。空キャンをして、バリアを張っていくような感じで使っていこう。連係のつなぎにも適している。

## 技性能を知る「必殺技」

必殺技の説明は簡単に終わらせてもらう。くわしくは、前回「グラフィカルマニュアル」を見てほしい。

龍撃拳は相手の動きを止めるために使う。相手によっては硬直に反撃されるので注意。

龍牙は連続技か対空に使っていく。対空に使う場合は小が良いと前に書いたが、大を早出ししていった方が正解になる場合もあるようだ。無敵時間を利用した対空は'96ではやや難しい。



このような使い方も考えられるという一例だ。地上戦は弱。

飛燕旋風脚は大を使い、相手を端に追い込む。連発してもよいが、相手のゲージをMAXにさせぬよう工夫しよう。

飛燕旋風脚は地上にいる相手に対してジャンプの軌道を悟られないように使おう。

連舞脚は投げではないので、技が発動してから相手の小技に潰されてしまうことがあるため確実な投げにはならない。



これが困るんだ。間合いは広くて使いやすいのだが。

覇王翔吼拳は小で出す。ふっ飛ばしキャンセルで出すとカウンターで2HITが狙える。硬直も小さめだ。

龍虎乱舞は空中ふっ飛ばし後着地にすぐ出してみる。また、大を用いて無敵時間を利用した反撃に使うのも手だ。

ロバートは使う技が多いので、かなり説明が長くなってしまった。一つ一つの技性能をがんばって覚えてほしい。

## 常に相手の先をいく戦略を

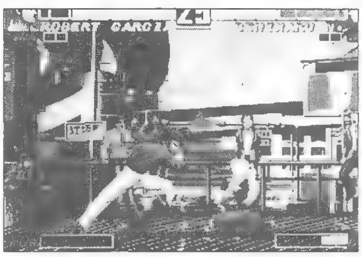
さてそれでは本題の戦略に入ろう。ロバートが他より優れている点は、リーチと連係である。この要素を最大に生かして闘っていくのが課題になる。まずは近距離戦の連係の続けかたから進めていこう。

## 近距離戦の組み立て方

こちらに攻撃権がある場合は、基本的に小Ⓚキャンセル連舞脚を狙っていく。小Ⓚは立ちでもしゃがみでも構わない。キャンセルさせやすいほうを選ぼう。

当然、下段攻撃といえどガードされてしまうのが流れで、ここから技をつなげなくてはならない。まだ間合いが近いので固めていくべきだ。

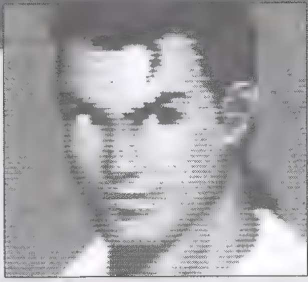
再び小Ⓚキャンセル連舞脚を入力する手もある。だがこの選択を行う場合はあらかじめ決めうちで連続入力を行わなければならない。急がないと投げ間合いの外に出てしまうからだ。間合いをつめてから小Ⓚを出すのも手だ。



固めた後走って相手をあせらせる。そして小Ⓚを重ねよう。

連続で小Kを出さずに小・中ジャンプで襲いかかる手もある。このとき出す攻撃は小Ⓚ。ロバートの跳び込みの中で最も下に伸びていて、めくりも狙える技だからだ。これで再び近づくのが一つの方法。思い切って空中で技を出さずに着地連舞脚を狙うのもおもしろい。これに警戒されるようになったら、タイミングをずらすように龍神脚を出せばうまい具合にヒットする。

さて話を戻そう。小Ⓚを連続でガードさせて間合いが離れてしまった場合は、投げを



# 気絶させせたら「どないしたんや」をねらえ

## *Robere Garcia*

# 対戦攻略

担当：P．鈴木



こうやって押さえこんで再び近距離戦をのぞむ。

狙うことをあきらめて固めを続けていくことに専念する。

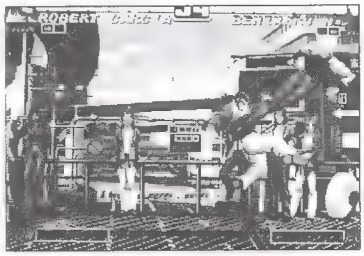
まず簡単なのはそのまま小足払いキャンセル小龍撃拳につなげることだ。何らかのリアクションを取ろうとした相手に当てることができる。ロバートの跳び込む回数が多い程、龍撃拳に引っかかる率が高くなる。もし龍撃拳がガードされても反撃はうけないのでさらに展開できるぞ。

他にも大足払い、ふっ飛ばし攻撃、跳び込みなどの選択がある。相手が動こうとした際に潰して攻撃できる点は龍撃拳と一緒だが、キャンセルをかけられたり、再び近づいたりできるのは良い点だ。これらを混ぜて相手に「どこで動けばいいのか分からない」と思わせられれば連舞脚を決めるチャンスが広がるというものだ。なるべくまとわりついてやろう。

## 旋風脚でまとわりつけ

まとわりつくうえで、最もキャンセル技として使えるのが旋風脚。この技はかなりの距離、相手を運んでいくことができる。画面端のほうまで持っていければ、その後の固めも強力なものになる。

旋風脚を使うタイミングはキャンセルで使っても良いし、小足払いから直に狙ってもいい。ただ注意点として、上方向からの攻撃に弱いということだけは押さえてもらいたい。跳ばされてしまうとカウンターで攻撃されて痛いぞ。



こうなってしまうとさらに追いうちを入れられてしまう。痛い。

うまく相手にヒット、ガードさせた後は次につないでいこう。このときに使っていくと有効になる技は、ふっ飛ばし攻撃、大足払い、立ち大K、再度旋風脚、そして跳び込みだ。

ふっ飛ばし攻撃はまず当たらない。相手を威圧するために出すだけなのだが、空キャンセルをかけていくことによって攻めを継続することができる。



このあと空キャンセルで乱舞を出せば引っかけやすい。

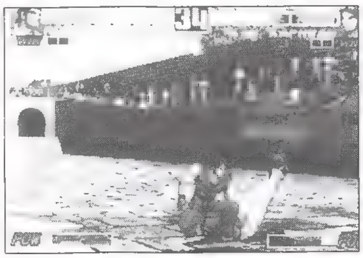
また、中途半端な攻撃は潰していけるぞ。

大足払いは間合いによって当たったり当たらなかったりまちまちなのだが、構わずに（空）キャンセルをかけて強引に相手を押していこう。

立ち大Ⓚは強力なのだが、ここで一端攻めがとぎれて遠距離戦が始まってしまうので、ここぞというときの切り札としてとっておこう。

相手が十分ガードを固めたところで跳び込みを行う。ここでも投げや下段を狙っていこう。ここから再度近距離戦を挑む。

ダッシュ前転もちぢこまっている相手には強襲として使っていける。相手をくぐれば効果は一層高いだろう。



ガードで固まった相手に対してダッシュ前転で混乱を誘う。

## 狙って気絶 遠距離戦

惜しくも近距離での固めが終了してしまったら、気持ちを切り換えて気絶を狙うモードに入る。

作戦は単純だ。遠距離大Ⓚを5回当てる。これだ。あまりに単純な内容なため、少し工夫をしてみよう。立ち大Pを空振りして相手を誘ったり、ジャンプ後すぐ龍神脚で降りてきたりして相手にリアクションをとらせるよう心がける。全く動かない相手には跳び込みを行い、近距離戦を挑もう。動く相手にはもちろん立ち大Ⓚだ。

こうしていると、相手はジャンプ攻撃をしかけてくるはず。すかさず龍牙の大やふっ飛ばし攻撃を使ってダウンを狙おう。これに成功したら大Ⓚを当てた回数によって近・遠距離戦を仕掛けよう。また、気絶させることに成功したら思い思いの技を入れてやろう。挑発をはさむのも趣がある。

## 連舞脚から一気にKO

さあ何とかして連舞脚を決めることができたらロバートラッシュのスタートだ。

連舞脚を入れた後は空中の相手に一発追いうちをいれることができる。ここでジャンプふっとばしや龍牙を入れてしまうとダウンしてしまうので後が続かない。追いうちにジャンプ大Ⓟ、大Ⓚを使っていくことによって相手の着地に2択を迫り、再び連舞脚を狙っていこう。

●おいうち大ジャンプ大Ⓚ→キャンセル龍神脚（当たらない）→着地後2択

2択の内容

○小足連舞脚（立ちが良い）

○一瞬待って連舞脚

●おいうち大ジャンプ大Ⓚ→着地後中ジャンプ→二（三）択

二（三）択の内容

○めくり小Ⓚ→連舞脚

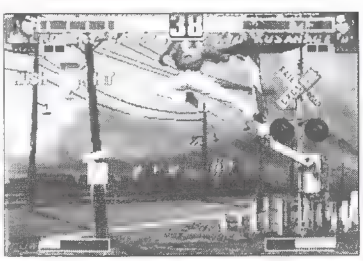
○ジャンプ着地連舞脚

○（大ジャンプ着地小足払いキャンセル連舞脚）

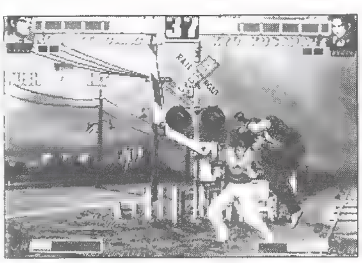
まだまだ探せば連係は見つかりそうなのでいろいろなパターンを身につけておこう。3回連舞脚を決められれば勝てるなんておいしすぎるぞ。



連舞脚ではね上げた後、大ジャンプ大キック。



キャンセルで大の龍神脚をうって、



着地を迎えうつ。ここで2択。成功したらもう一回トライ。

ロバートは近距離戦が熱いので、相手に近い場所にいても気合で負けないくらいの心構えが必要になる。特訓しよう。

**IN** THE KING OF FIGHTERS '96

# ユリ

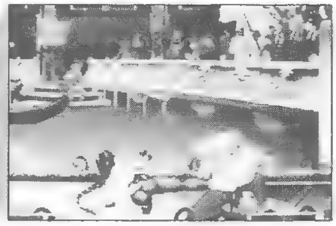
龍虎ファミリーに、晴れてメンバーとなることができたユリ。2人の足を引っぱらないように頑張ろう。

## 百烈こそ闘いの要

ユリの中で、一番使用度の高い技は大で出す移動百烈ビンタだ。相手にガードされて、もまるでスキがなく、ユリ側が先に動けるくらいなのだ。

しかし、この使える技にも問題はある。コマンドの入力を失敗してしまうと、ユリちょうナックルになってしまうのである。まずは、この難関を克服していかなくてはならない。普通に入力する分にはそれ程難しくないのだが、通常技にキャンセルをかけて出すとなると、これがまた難しい。キャンセルをかけられる


移動百烈で走る！


大足払いにキャンセルをかけて。

技は色々とあるが、どうせなら大足払いにキャンセルをかけていきたい。リーチも長いし、ヒットすれば相手を転ばすことができるためだ。

この大足払いにキャンセルをかけて移動百烈を出しやすくするためには、大足払いを⬇+キックと入れてからレバーをニュートラルに戻し、そこから➡⬊⬇⬋⬅+Cと入力してよう。この時の移動百烈のコマンド入力は、早すぎても遅すぎてもだめなのだ。これは、もう君達の手で慣れてもらうしかない。入力のタイミングを、感覚として覚えよう。

しかし、いくら出せるようになっても、この連携を続けていくのはとても苦しく、攻め方も単調になりがちだ。大足払い→移動百烈→大足払い→移動百烈…というふうに、確実に出していけるのであれば問題はないが、そのうち、だいたいユリちょうナックルが出てしまうだろう。それに、ほかにも色々な技があるのに、使わないのは非常にもったいない。次からは、この移動百烈を含めた連携攻撃を紹介していこう。

## この連携で相手をブイブイ言わせ…たいね

まずは、移動百烈ビンタを、相手にガードさせたあとの行動を見てみよう。再び大足払い→移動百烈というのは置いといて、その次に取る行動の選択肢とは、

**①小ジャンプ大パンチで跳び込む。**

**②通常技にキャンセルをかけずに、そのまま移動百烈ビンタのコマンドを入力。**

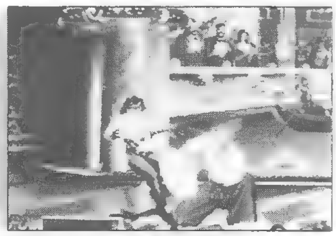
**③大足払い→虎皇拳 or 雷煌拳とつなげる。**

①は、最も有効なパターンの一つ。相手が足払いで、反撃しようとする場合に使える。

これで小ジャンプ攻撃がヒットすることを先読みして、着地に立ち大パンチ→大ユリちょうアッパー→ダボー（裏空牙）へとつなげてみよう。決まれば、かなりのダメージを相手から奪えるぞ。もし、相手がガードするようなら、小ジャンプ大パンチから着地にすぐ小百烈ビンタで相手を捕えよう。

しかし、ユリの小百烈ビンタの間合いは広くないので、ときによっては投げることができずに、ユリちょうナックルになってしまう。相手との間合いに応じて、小と大の百烈ビンタの使い分けが必要だ。


小ジャンプ大パンチ！

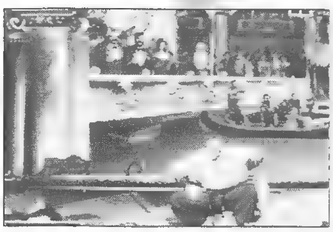

移動百烈をガードされたら。

また、この小ジャンプ攻撃から緊急回避動作（前）で相手の後ろに回ったり、しゃがみ小パンチ（1～2発）から虎煌拳を出したり小シャンプ大キックでめくりを狙いにいったりと、様々な行動が可能だ。

続いて②。これは、大足払い→移動百烈→大足払い→移動百烈と、うまくつなげられない人にお薦めだ。わかりやすくいえば、大足払い→移動百烈という連携攻撃だ。くれぐれも、入力を焦らないようにしよう。

そして③。移動百烈→大足払い→虎煌拳 or 雷煌拳という、最もやりやすい連携攻撃だ。

虎煌拳は近距離にいる相手に単体で当てると、少し硬直時間があるので、相手より先に動ける…というまでには至らない。が、虎煌拳の先のほ

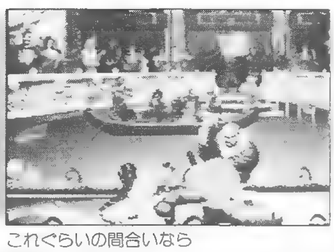

背後を取りにいくのもよしだ。

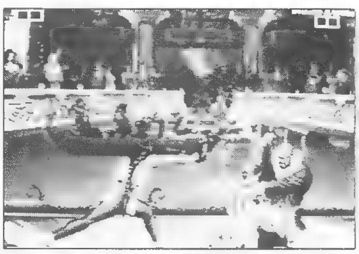

小百烈ピンタ。

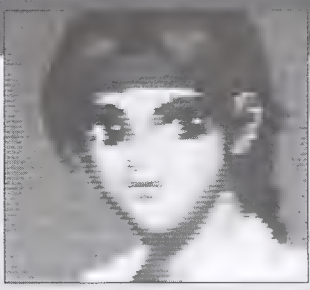
うを相手にガードさせるようにすれば、お互いほぼ同時に動けるようになる（それでも先に動けるまでにはならないぞ）。大足払い→小虎煌拳がその一例で、虎煌拳の先っぽをガードさせるには丁度いい。

しかし、大足払いの先のほうを相手にガードさせてから小虎煌拳を撃っても、虎煌拳が届かない。少しでも間合いが開いているかな？…と思ったら、大虎煌拳へと変えよう。

では、この虎煌拳を相手にガードさせたあと…この次にはどう動けばよいのか？このあとというのは、先ほども述べたようにお互いほぼ同時に動けるようになるので、はっきり言ってこの先は読み合いだ。移動百烈で突撃するか、


これぐらいの間合いなら


小虎煌拳でも十分届く。



## 勝利の雄哮…何かプロレスっぽいね

### *Yuri Sakazaki*

# 対戦攻略

ユリの持つ技をフルに活用できるようになろう。でなければユリに明日はない！

担当：ワイルダーKEI

回避動作を行うか、その後の相手の出方を様子見するか…になる。状況としてはとても厳しい。

一方雷煌拳にも同じことが言える。ただし、この技の場合は、より低位置で相手にガードさせることができれば、硬直時間が短くてすむ。これもまた、間合いが離れていると、大足払いにキャンセルをかけても雷煌拳が届かないので注意しよう。これらの連携は、相手のジャンプを防止するために虎煌拳や雷煌拳を出すといったところか。

また、移動百烈を相手にガードさせたあとにこれらの連携を行うのではなく、①で説明した、小ジャンプからの連携として使ってもいいだろう。



できればこの辺りにガードさせたい。

ただし、この場合の連携は大足払いを使わずに、小足払いから入ろう。小ジャンプ大パンチ→小足払い→しゃがみ小パンチ→小足払い→虎煌拳といった具合だ。ここで虎煌拳を出さずに、小ジャンプ大キックでめくり狙いにいくのもよしだ。めくり大キックが決まったあとの連続技は、連続技のページを見て欲しい。

### 間合いを取ってちょうナックル

虎煌拳と同じように、小ユリちょうナックルは、先っぽのほうを相手に当てるようにすれば、硬直はごく小さくてすむ。離れた間合いから出すようにしよう。ガードさせたあとは、今まで述べてきたようなことを実行しよう。





小ジャンプ大パンチから着地にしゃがみ小パンチ×αへとつなげ…

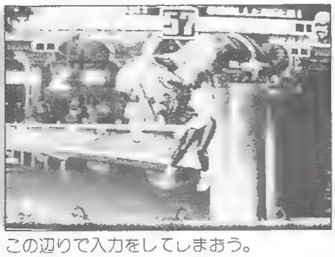
小ジャンプ大キックでめくりを狙いにいく。

### 裏空牙を当てるコツ

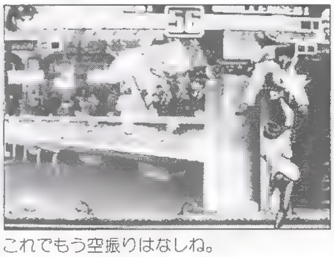
大ちょうアッパーを出したあと、ヒットまたはガードされても、裏空牙という2発目のちょうアッパーを出すことができる。最初のアッパーで相手が浮いたところへ裏空牙で追い討ちするのだが、入力をミスしてしまうと裏空牙が出てくれない。裏空牙をヒットさせるタイミングは、1回目のアッパーで、ユリが下降に入りそうになったときがいい。そう、かなり早目のコマンド入力だ。自分なりに、早目にしたり遅めに入力したりと、裏空牙を当てるためのタイミングを感覚として覚えよう。

### 追い詰められたらどうする？

ユリが画面端に追い詰められて相手に攻撃されると、これほどつらいものはない。相手の連携攻撃の間に割り込むときにユリの使う技は、しゃがみ小パンチ、立ち大パンチ、そしてふっ飛ばし攻撃の3つだ。ふっ飛ばし攻撃は意外と前のほうに攻撃判定がせり出しているので、少しぐらい離れていても相手に当てることができる。対空として使ってもいいだろう（しゃがみ大パンチでもいいが）。



この辺りで入力をしてしまおう。



これでもう空振りはなしね。

相手の連携のつなぎが上手で、とてもじゃないが割り込む隙がない…というようなときは、バクチで大ユリちょう回し蹴りで脱出を計ろう。このときは、なるべく大のほうで出すようにしよう。ヒットさせることができれば問題ないのだが、小だと相手を引きずっていってしまい、間合いをとることができないのだ。そのほかには、タイミングを見計らって回避動作（前）を行うようにするしかない。



うまく割り込め！

### 空中戦はうまくつな



とりあえずこれで脱出！　でも後ろからのダッシュ攻撃が怖いです…。

ユリは、実は空中戦が弱い。地上にいる相手に跳び込むのはいいのだが、お互いに空中でぶつかり合うとなると分が悪い。ユリが空中戦になったときは、あらかじめ最初から空中ガード狙いか、先読みで技を早出しするようにしよう。

また、横方向に判定があるという点では、垂直ジャンプ大パンチがある。相手の小ジャンプ攻撃に対して使えるぞ。そのため、出すときは完全に先読みで行動しなければならない。

### 飛燕鳳凰脚は大で出そう

ユリの持つ超必殺技、飛燕鳳凰脚。実は、相手にガードさせた場合、小で出したときよりも大で出したほうが硬直が短いのだ。硬直が解けるのは、お互いにほぼ同時。どうせ出すなら大のほうを使うようにしよう。

## IN THE KING OF FIGHTERS '96

# クラーク

格闘ゲーム界には、投げ技を主体とした攻撃法で敵と闘う「投げキャラ」といわれるキャラクターたちがいる。

普通、投げ技は有効間合いが狭いもので、そのため「投げキャラ」たちは相手にダメージをあたえるためにまずは近づかなければならない。

ところが、ほとんどの投げキャラは、動きが鈍かったり体が大きすぎたりして、相手に近づくことが困難だった。そのため「いかに上手に接近するか」が投げキャラ永遠のテーマであり、投げキャラ使いの腕の見せどころであったといえよう。

### クラーク、その強さの秘密

しかしKOF96のクラークには、そんな常識は通用しない。確かにKOF95までは近づくのに多少苦労したが、96のシステム大幅改変によって相手に接近するのが容易になったのだ。

強力な投げ技を持つ投げキャラが相手に簡単に近づけることの意味……。それは「どこからでも吸える」ということに等しい。

では、なにがそんなにクラークを強くしているのか?

まず、小ジャンプ・中ジャンプが加わったこと。中ジャンプであっという間に接近し、小ジャンプでラッシュをかける。しかもクラークは高すぎず低すぎず、ジャンプの高さがちょうど良い。これに加えてジャンプぶっ飛ばしが強いので、小・中ジャンプで跳ね回っているだけでかなりの嫌さだ。

次にいえる強さの秘密は、スーパーアルゼンチンバックブリーカー（以降、SABと表記）などのコマンド投げのあとに追い打ちとして出せる、フラッシングエルボー（以降、肘と表記）という新必殺技の追加があげられる。それ単体でもわりと威力のあるSABのあとに、連続して攻撃がはいってしまうのだ。しかもこれがまた痛い。「減り過ぎでは?」とおもえるほどだ。

3つめの強さの秘密は、コマンド投げそのもののパワーUPにある（詳しくはコマンド投げのページを見てほしい）。

最後にクラークとゴローだけにある「攻撃避け」の存在。攻撃避けは、投げ系以外に対しては完全無敵。ほかのキャラからは無くなったのに、こんな便利なものが残っているなんて有り難いかぎりだ。

ほかにも細かいところを見ていけば、空中投げがあったり地上の打撃技が実は強力であったりと、いくつも強さの秘密がでてくる。これらの要素をうまく利用すれば、必ず勝利できる!

### クラークの狙い

対戦時におけるクラークの目的は一つ、SABで投げることだ。当然SABのあと肘まで入れてワンセット。これから本文中でSABをいれる、という表記があったら、特別に注意書きでもないかぎり、必ず肘までいれているものとする。

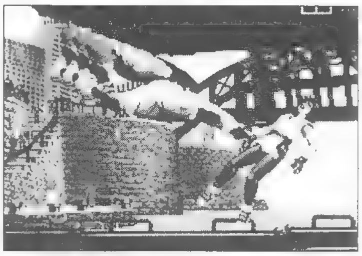
### 投げるためには近づかねば

さて、狙いはSABに代表されるコマンド投げなわけだが、そのためには近づかなければいけない。その接近する手段として、いくつか有効な戦法がある。

**●空中から近づく**

全キャラ共通で強力な攻撃手段であり接近手段でもある中ジャンプ攻撃。クラークもこのシステムにはお世話になる。

クラークはジャンプぶっ飛ばしの出が早いので、跳ぶと同時に出せばまず打ち勝てる。もちろんリーチ差で遠くからやられることはあるが、中ジャンプの低さと速さに反応するのは極めて困難だ。ラウンドスタート時くらいの間合いであれば、もう十分中ジャンプぶっ飛ばしでプレッシャーをあたえられるだろう。



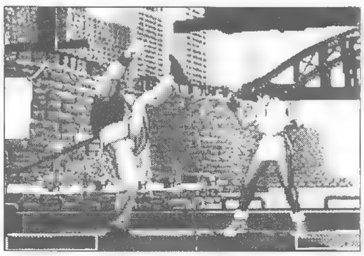
まずは中ジャンプふっ飛ばしでの接近を考えよう。

ということで、ラウンドスタート時くらいの距離では、第一に「中ジャンプふっ飛ばし」で近づくことを考えよう。

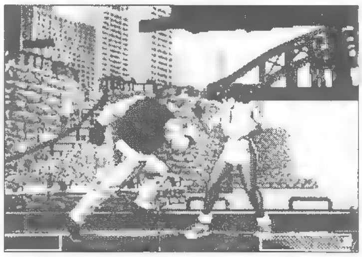
**●地上から近づく**

こちらは2つの意味をもつ。1つは奇襲としての意味、もう1つはなかなか近づけず、少しじっくりいくしかないな、というときの"様子見"としての意味。

奇襲として使うのは、前もって中ジャンプ攻撃を何度かみせてあり、相手の注意がそちらへ向いているときだ。こういうときに地上のぶっ飛ばし攻撃を"空キャンセル"してローリングクレイドル（以降、走り投げ）を出し、一気に急襲する。

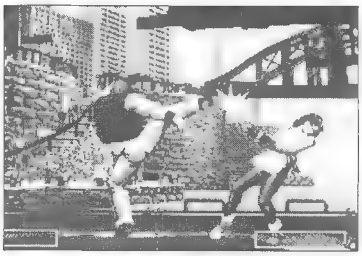


ふっ飛ばし攻撃を空キャンセルして……



走り投げで奇襲をかける。

じっくりいく"様子見"戦法は、立ち大キック、通称"曲がり"を1〜2発出しながら近づいていく。特に曲がりの強さは覚えておいてほしい。



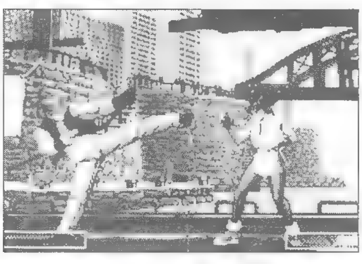
曲がりの強さを信じてほしい。

近づいたら、ラッシュをかけてたたみかける。

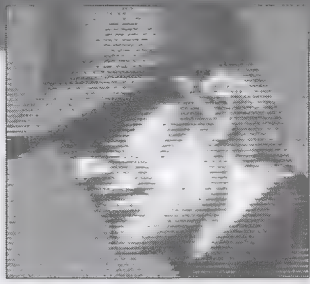
ここで第一に狙っていくのは、小キックを使ったキャンセル投げだ。クラークの小キックは遠・近、足払いと全てにキャンセルがかかるので、「小キックが当たったら吸う」ように、常に「小キックボタンを押す〝SABのコマンドを入力する」という操作を繰り返しながらじりじり接近していく。コマンド入力がきちんとしていれば、小キックが空振りしても相手が間合い内に入ってきたとたんに吸えるところがまたいい点だ。

しかし理想はやはり、立ちガード不可能な下段技である小足払いからのキャンセルSABなので、操作の仕方に注意する。きちんと小足払いになるように、「小キックボタンを押してからレバーを回しはじめる（SABの入力を始める）」ようにしよう。

SABの入力でレバーが最後に入るのが前なので、これを繰り返せば少しづつ前進できるというわけだ。



小キックを出しておいて……



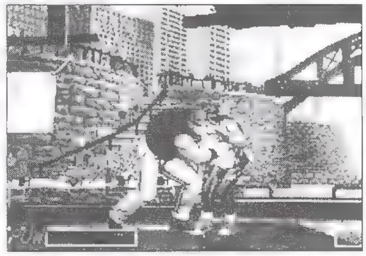
## 機動力UP／投げまくれ／

## *Clark*

# 対戦攻略

システムの恩恵を受けてパワーアップしたクラーク。その強さをしれ／

担当：KAL



相手が間合い内にいれば吸う、って感じ。

たまにSABではなく走り投げを入力しておいてもいい。小キックがガードされていると、SABが発動しないからだ。しかし走り投げなら相手のもとへ到達するのに若干時間がかかるため、小キックのガード硬直が解けるちょうどそのころに重なって、ぴったり吸えるというわけだ。

### ラッシュまわりの補強

SABで投げたあとは必ず（肘のため）相手の目の前にいるので、こんどはその起き上がりを攻める。パターンはおもに2つ。再び吸うのと、吸いの雰囲気を匂わせておいて反撃を誘い、これを受け流す戦法だ。

**●起き上がりを再び吸う**

投げ返しを食わないために、相手から少し離れて小足払いを出し、起き上がりに重ねる。もちろんSABコマンドも入力しておく。これで小足払いが当たれば、相手は大ダメージに加えて再びダウンさせられるのだ。

一瞬ダッシュして前転し、起き上がった相手の反対側から小足払いを重ねる戦法も有効だ。覚えておこう。

**●投げ以外の起き攻め**



起き上がりに後ろから小足払いをかさね……



キャンセルSAB。基本なので絶対覚えよう。

上級プレイヤーになってくると、1回2回も決めれば、次からはさっそく起き上がりへの投げに対応してくる。そういう場合の相手の行動は、出の早い技を起き上がると同時に出そうとするか、しゃがみガードでこちらの手をうかがおうというのがほとんど。

そこでその両方に対応するために、相手キャラが起き上がる少し前に目の前で垂直ジャンプして、ちょうどジャンプぶっ飛ばしが重なるようにしてみよう。相手が、こちらの小足払いを警戒してしゃがみガードしたままなら、見事ジャンプぶっ飛ばしがヒット。抵抗しようとして技を出しても、相手が起き上がったところにきちんと技が重なっていれば（つまりガードしていなければ）同じくヒットだ。

起き上がりに無敵技やガード判定のある対空技を出してくる相手には、起き上がりのタイミングに合わせて攻撃避けを使うといい。もちろん投げ返しを警戒して少し離れておくのを忘れないように。空振りさせたら、もちろんSABだ。



起き上がり時に垂直ジャンプぶっ飛ばしを重ねる、というのも起き攻め。

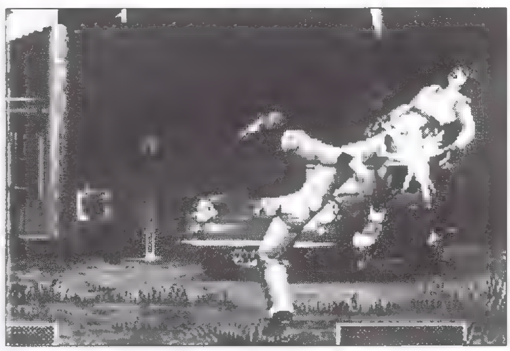


また避けるのも起き攻めだ。

### 端に追いつめたら

相手を画面端に追いつめた後は、無理に投げにいくのは大危険だ。追い込まれた側は大抵ジャンプで逃げようとするはずなので、上方向に強く、ジャンプ脱出防止に威力を発揮する曲がり（遠大キック）を連発しつつ、たまにジャンプぶっ飛ばしを出していく。

明らかに相手が弱気であるとわかったときだけ、普段と同じように小ジャンプぶっ飛ばしなどで攻め立てよう。



端に追いつめたら、ジャンプ脱出防止に曲がり。

### マメ知識

攻撃避けのあとに超必投げを入力する場合は、Cボタンだけではなく"BCD"ボタンを同時押しして入力しよう。これだと失敗してももう一度攻撃避けがでるだけなので少しは安全だ。

最後に肘の入力タイミングについて。

SAB→地面に叩きつける少しまえ。

走り投げ→最後の回転時。

フランケンシュタイナー（B投げ）→地面に叩きつける瞬間。

ナパームストレッチ（A投げ）→地面に落ちる直前。

でも、フランケンシュタイナーの最後の「へ～イ！」を聞くくらいの余裕をもってプレイしたいものだ。

# ラルフ

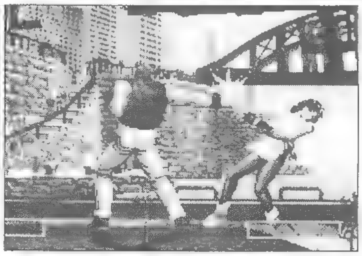
KOF96のラルフは、これまでの「パワーばか」というイメージを打ち破れるほどにバリエーションに富んだ戦法をとれる、実におもしろいキャラとなっている。
　打撃で押すもよし、投げもよし、削りもよし。空中戦だってできるのだ。

## 基本的な狙い

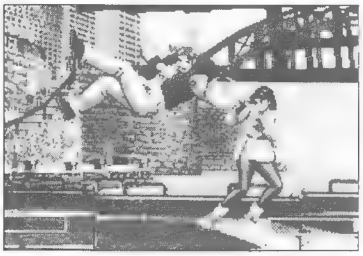
　ラルフは一撃の攻撃力が高いので、立ち大P、ジャンプ大Pをはじめとする強力な打撃を当てていくのが目的だ。この目的達成のための補助に、急降下爆弾パンチやラルフキックが使われる。

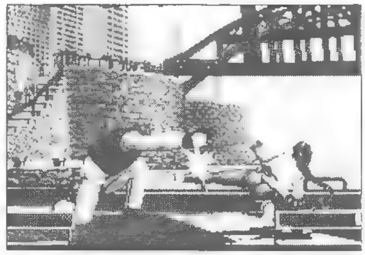
## 気絶せーや！

　スタート時くらいの中間距離では、リーチがあってジャンプ防止も兼ねる遠立ち大Pを出していこう。この技はしゃがまれていると当たらないが、それを補って余りあるリーチと攻撃力を備えている。
　この遠立ち大Pを連続して出すか、すぐに中ジャンプ、通常ジャンプを使って飛び込むかは、そのときそのときの判断によるが、あまりしつこく出して足元を攻撃されたり


遠立ち大Pはメイン攻撃のひとつ。

大P・大Pの合間に飛び込まれるくらいなら、先にこちらから跳び込もう。
　ほかに地上戦で使える技といえば、忘れちゃいけないしゃがみ大Pの「双龍破」がある。この技はKOFシリーズを通して〝足払いつぶし〟の異名をとるほど下方向に強く、相手の大足払いを先読みして置いておくようにすると、おもしろいように潰していける。
　ただ残念なことに、今回の双龍破はいままでと比べると決定的に強いわけではなく、完全に先読みが成功していないと打ち勝てない。さらに、小ジャンプ・中ジャンプのおかげでピョンピョン跳びはねる戦法、プレイヤーが多くなってしまったので、ある程度出し所を決めておいたほうがいい。
　たとえばジャンプ大P、ジャンプぶっ飛ばしをガードさせたあと、着地で出したり、相手の起き上がりに重ねて、ヒットしたらキャンセルしてSAB（スーパーアルゼンチンバックブリーカー）につなげて連続技……といったところだ。遠立ち大Pをわざと空振りして見せ、足払いを誘発させて潰す、という使いかたができるようになれば、もう立派な双龍破使いといえる。

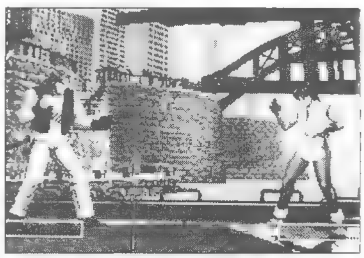

跳び込みのあと……

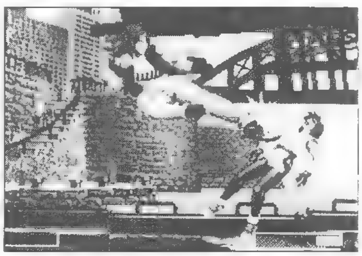

一瞬さがって反撃を誘い、双龍破。

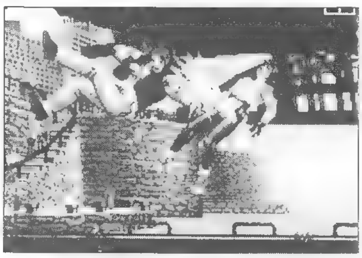
　立ち大P、屈大Pが何発かヒットしているうちに、相手は気絶しているだろう。ラルフの一番の狙いが気絶なのを、わすれないように。

## 空中戦は使い分け

　跳び込むときは、目的に応じて技を変えていくのがポイントだ。
　少し離れた場所から通常・中ジャンプで跳び込むときは、技のリーチが重要だ。こういうときは前斜め下方向に長いジャンプぶっ飛ばしをだしていく。この場合は、着地で「すかし～」でも狙っていない限り、特に早出しをする必要はない。
　同じ間合いで、相手がジャンプ力のある空中戦キャラであったり、もう少し近い間合いから跳び込むときは、「空対空」のことを考えてジャンプ大Pを出す用意をしておこう。
　ジャンプ大Pはリーチこそ短いが、真横方向への判定がかなり強い。「次とびたいけど相手も跳びそうだな」というときや「こちらのジャンプを見たら、あいつは絶対つられて跳ぶ！」というような、空中での激突が予想される場面では、必ずジャンプ大Pだ。


このへんからだと……


ジャンプぶっ飛ばしがちょうどいい。


空対空だ！斜めジャンプ大P

## 接近戦で固めていく場合

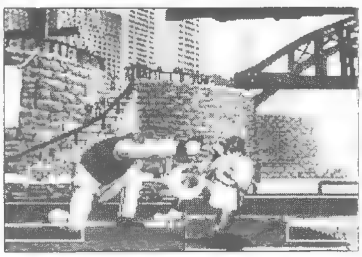
　それでは攻撃の要、ラッシュについて説明していこう。
　第一手は、①ジャンプ攻撃をガードさせることか、②タウンさせることだ。

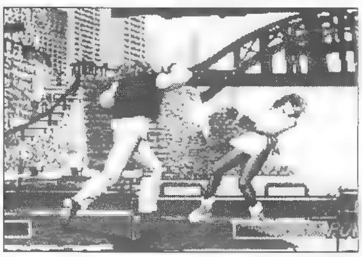
**ジャンプ攻撃からのラッシュ**

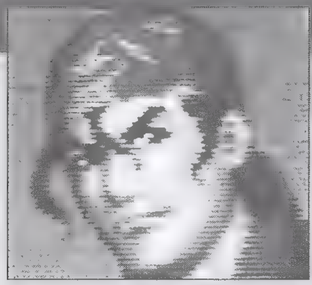
　ジャンプ攻撃をガードさせたあとは、いくつかの連携を組み合わせて攻撃していく。その連携の例を次から並べていくが、どれもジャンプ攻撃をガードさせたあとである、ということを忘れないでほしい。

**・屈大P・小ガトリングアタック**

　屈大Pからのカトリングアタックは、キャンセルをかけ


跳び込みのあと、屈大Pをガードさせて……


時間差で突進技。



より熱くなって帰ってきた！

*Ralf*

# 対戦攻略

今回は、様々な戦法がとれる面白いキャラだぞ。

担当：KAL

ないで出したほうがひっかかりやすい。特にすぐ足払いで反撃しようとする相手に有効だ（ガトリングアタックの1回転めは足元無敵）。しかしあまり多用はできない連携だろう。

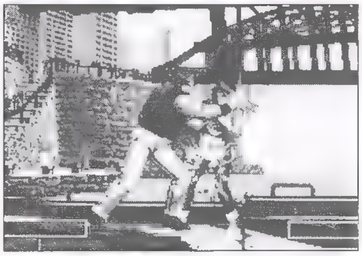
**屈大P↓SAB**

屈大PからのSABはキャンセルで出している。ちなみにSABは「小キックボタン」で入力しよう。大キックボタンで入力したときよりも、小キックボタンで入力したときのほうが失敗時にでる通常技の隙が少なくてすむからだ。

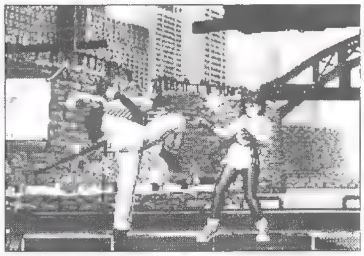
このことからも分かるように、この連携は屈大Pがヒットしたのがガードされたのか確認せずにコマンド入力をしてしまえるのが特長。ヒット



屈大Pがヒットすれば……



SABが連続になるようにする。



SABがはいらなくても小Kが出るだけですむ。

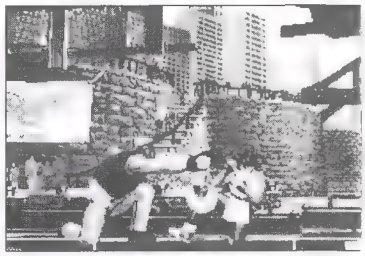
していればSABまでが連続技になるし、ガードされていれば近立ち小キックが出るだけですむ。

**屈大P↓小ラルフキック**

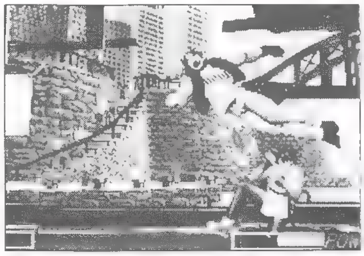
ラルフキックはキャンセルで出している。また、画面の中央付近で、さらに少し間合いが離れている場合には、大ラルフキックを使うことになるが、こうなると連携としてはすき間がおおきくてあまり役に立たない。

さてこの連携も、ガードされていても構わないタイプの連携だ。ラルフキックがヒットしてダウンしてくれればそれでよし、ガードされても、すぐにSABを入力すればなんの問題もない。というより、実はラルフキック↓SABが本当の狙いの連携なので、下手にラルフキックには当たってほしくないのだ。

ラルフキックをガードさせたあとのSABの入力タイミングは、普段は早目でいい。普通はラルフキックをガードしたあと、反撃しようとしてくるはずだからだ。ラルフキックガード後、じっとしている相手が現われたときだけ、早め入力と遅め入力を使い分けていけばいい。このあたりについての詳しい説明は、「コマンド投げ」のページを参照してほしい。



屈大P↓



ラルフキック↓



SABは黄金パターン。

**ガトリングアタック↓小バルカンパンチ**

ガトリングアタックのあと、間発いれずにバルカンパンチを出して、ガトリング～に反撃しようとしてくる相手の出鼻をくじくのが目的。しかし何度も通用するような戦法ではないので、相手の意表を少し突く程度のものと思っておこう。

似たパターンで「屈大P↓バルカンパンチ」という連携がある。

**↓小急降下爆弾パンチ**

ジャンプ大Pからだけではなく、ジャンプぶっ飛ばしからでもいける連携。パワーがMAXであれば連続技になる。

急降下爆弾パンチは、高い位置から出せばジャンプ攻撃扱いになり、低い位置から出すと地上攻撃あつかいになってしまう。つまり早めに出せばしゃがみガード不可、ひきつけて遅く出すとしゃがみガード可なのだ。

したがってこの連携は、早めにジャンプ攻撃を出して高い打点でキャンセル急降下爆弾パンチを出す、という部分がポイントになる。相手が下段攻撃を警戒してしゃがみガードしたら、その後時間差でくる急降下爆弾パンチがヒットするというわけだ。

しかしこの連携も、多用はできない。ガードされると反撃されてしまうからだ。

急降下爆弾パンチ絡みのネタでは、ほかにバックジャンプから出す、という使い方がある。「跳び込み↓小足払い↓バックジャンプ急降下爆弾パンチ」のような感じだ。

## 起き攻め・防御について

相手をダウンさせた後は、ラルフもセオリーどおり垂直ジャンプ大Pを重ねるか、少し離れて屈大P重ね↓SABを狙っていく。特に垂直ジャンプ大Pは、斜めジャンプ大Pと並んで重要な技だ。

押され始めたら、後ろがあるうち「バックジャンプ↓急降下爆弾パンチ」という戦法で反撃できる。ただしこれは



一応中段の垂直ジャンプ大P。起き攻めには欠かせない。

空対空だ。ほんとに受けに回ってしまったら、相手の攻撃に隙ができるのをまって、その瞬間をSABで吸おう。コマンド投げは最も早い攻撃なので、極端なはなし「小足払い↓大足払い」に隙があれば、そこで反撃できるわけだ。ガードしながらSABの機会をうかがおう。

最後になってしまったが、超必のバリバリバルカンパンチはできる限りノーマルのほうを使おう。これは反撃も受けにくく、かなり削れるので強力だ。しかしパワーMAXになってしまい、ガードキャンセル前転で後ろに回られて反撃を受けるので危険。

馬乗りバルカンパンチは、地上ぶっ飛ばしをキャンセルして出すなどして楽しもう。

# レオナ

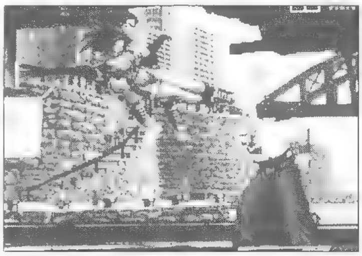
レオナは〝溜めキャラ〟だ。溜めキャラというとどうしても「固まる」というイメージが先行してしまうようだが、レオナは違う。KOF96の世界で生き残るために闘うならば、しゃがみガードで固まって必殺技を出しているのではだめだ。その持って生まれた機動力で一気に勝負をつけねばならない。

## 技解説

戦法の解説に入る前に、それぞれ特徴的な各技の解説をしておこう。

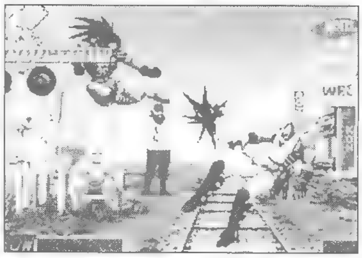
●空中技

ジャンプ攻撃で一番信用できるのは、横に長い大キックだ。使用率では大パンチに引けをとるが、とにかく長いので〝空対空〟と相手のジャンプ防止を兼ねる。ただしあくまでスタート時以遠の、中〜遠距離用。なるべく足の先で蹴るようにする。


ジャンプ大キックは先をかすらせるように。

〝空対空〟だけを見れば大キックより信用できるのが、ジャンプぶっ飛ばしだ。ただし残念なことに、技の出が遅すぎる。近距離（スタート時の間合いより近い距離）で相手のジャンプ技とぶつかり合った場合は間に合わずまず負けてしまうのだ。

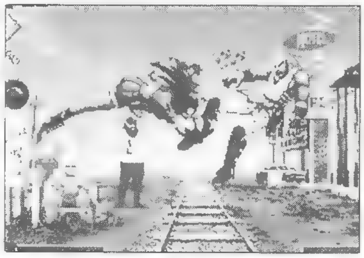
そのかわり出きってしまえば判定は大キック以上なので、実際使うときは「そろそろ跳んでくるかな？ でも地上の突進技だったら嫌だなー」という心理状況のときがいいだろう。このようなときに大ジャンプか垂直ジャンプで出して、〝迎撃する〟という感じだ。


開幕垂直J大P。開幕のJ攻撃、突進攻撃に強い。

ジャンプ大パンチは、完全に攻撃モード時にのみ使われる。斜めジャンプ大パンチも垂直ジャンプ大パンチも〝空対地〟用だ。連続技を狙って跳び込むときは斜めジャンプ、ラッシュに入っていてしゃがみガードを崩すのには垂直ジャンプ、と使い分けていくことが重要だ。

一応近距離でのみ、ジャンプすると同時に大パンチを出せば（いわゆる昇り大パンチ）、このときだけレオナにとっては最強の〝空対空〟技になる。出の速さはピカ一なのだ。

ジャンプ小パンチ、ジャンプ小キックは、この際忘れた方がいいだろう。


近くで跳ばれると思ったら、空中投げ狙いで昇り大Pが空対空。

●地上技

とにかく重要なのがしゃがみ大パンチ（以降、屈大Pと表記）。最大の利点は技の出がかなり早いというところ。ついでに必殺技でキャンセルがかかるのもポイントだ。

前方向へのリーチはめちゃくちゃ短いが、判定が物凄く強いので、地上で固められているときの反撃用に、溜めが間に合わないときの対空技にと用途はひろい。もちろん連続技に使用するのも主にこの技だ。

ラッシュ時に垂直ジャンプ大Pと合わせて使用すると効果抜群なのが、小足払い。

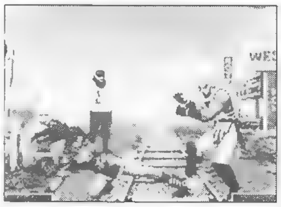

真上、めくりに強い屈大Pは対空技。

レオナの小足払いは見た目どうりに長く、連打も効くのでかなり便利だ。少し離れたところから、小足払い→ちょっと歩いてすぐまた小足払い、などとやると、残体力僅かの相手に特に効果を発揮する。ただしこの技ばかりに頼って連打しすぎたりすると、ほかの技への連携がなくなってしまうので注意しよう。

しゃがみ小パンチは、これ単体では大したことのない技だが（それでもリーチは長か


小足払いは凄く長い。これをぺしっ

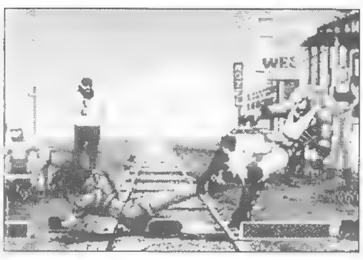

そして少し歩いて……


また小足払いをぺしっ！

ったりするが）、「小足払いから連続してつながる」という点に加えてキャンセル可能である、という部分が重要だ。しゃがみ小パンチ→キャンセルムーンスラッシャーが連続技であることを考えれば、おのずと使用法もわかってくるだろう。

大足払いはリーチもあり相手を転ばせられる強攻撃だが、意外に隙が大きく、キャンセルもかからないので多様するだけの価値がない。「リスクとリターン」がぎりぎりつりあわない、といったところだ。

しかし固めていって間合いが離れてきたら立ちガードしかしない、というプレイヤーが多いKOF96では、「そろそろ小ジャンプ攻撃かあ？」という程度まで離してから大足払い、という選択も相手次第では悪くない。


大足払いはながい。リーチも、隙も。

## 開幕はどうする？

開幕はレオナにとって非常に重要だ。一気にラッシュをかけるか必殺技の溜めをつくるか、ちょうどラウンドスタート時くらいの間合いで判断しなければならないからだ。考えられる主な選択肢は3つ。①小・中ジャンプぶっ飛ばしで突っ込む。②相手の突っ込みを警戒して垂直ジャンプぶっ飛ばし・垂直ジャンプ大キック。③必殺技の溜めをつくる。以上の中からどれを選択する



# 上かな?下かな?

## Leona

# 対戦攻略

担当：KAL

のかは、相手のキャラと性格によってかわってくる。

①「一気にいく」の場合

レオナが最も得意とするモード。たたみかけるように攻撃して、気絶させるのが目的。

開幕時に相応しいのは、中ジャンプ大キックか大ジャンプぶっ飛ばし。相手が地上にいるとおもったら大キックで、跳ぶとおもったらぶっ飛ばしだ。

ジャンプ大キックをヒットあるいはガードさせたら、屈大P、小グランドセイバーで地上から固めにいくか、さらに空中から連続して固めにかかろう。このゲームは端に追いつめるとかなり有利になるので、なるべく早い段階で追い込んでおきたい。

### 上下に揺さぶる

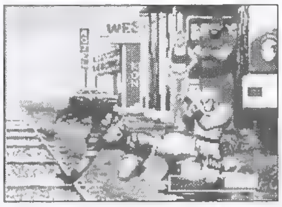
ラッシュに入ったら一番に狙っていきたいのがこれ。

垂直ジャンプすると同時に大Pボタンを押すと、しゃがみガードしている相手を崩すことができる。しかも大Pなので痛い。この中段効果のある垂直ジャンプ大Pと小足払いを読まれないように出していき、「立ちガードか？しゃがみガードか？」で2択をせまるわけだ。もちろん垂直ジャンプ大Pが多いほうがいいのだが、立ちガードされることが多ければ、小足払い、屈小P→ムーンスラッシャーの連続技をいれよう。これを一度でも見せれば足払いを警戒するようになるだろう。

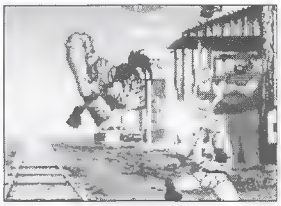
固めていて間合いが離れてきたら、小ジャンプ大Pの出番だ。実は斜めジャンプ大Pもしゃがみガードしている相手にヒットさせることができるが、わりと難しいので〝斜め中段〟にはこだわらないでいいだろう。同じく垂直ジャンプ大キックも中段だが、こちらは垂直ジャンプ大Pより下方向へのリーチがない。そのかわり横方向へのリーチはあるので、相手との間合いで使い分けられれば、それが理想だ。



間合い詰め直しの斜めJ大P。早出しがコツ。



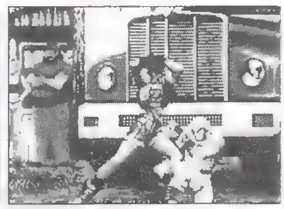
次にようやく小足払い。屈小Pまでいれてガードを固めさせておき……



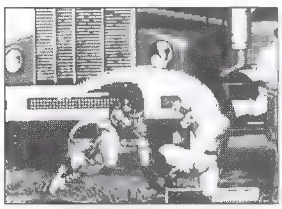
J攻撃後は下段攻撃にいくのが普通だが、逆手にとって垂直J大P。



固めの一例。中間距離から中ジャンプで大キック。



威力が大きく出が早い屈大Pにつなげてこれに……



キャンセルをかけて小グランドセイバー。これでまた目の前に。

### 必殺技を絡めたラッシュ

地上をすべるグランドセイバー絡みのラッシュをかけるときは、相手のキャラが「コマンド投げ」をもっていないかどうかに注意してほしい。

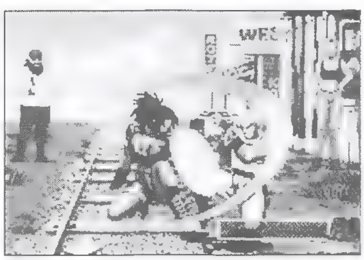
グランドセイバーは、小だとヒット後前方へ少し滑っていく。大だと、ヒット後その場に止まり、相手キャラだけ後方へ大きく後退する。

ラッシュ（固め）を続けたい場合はなるべく相手に接近する小で攻撃していきたいが、投げキャラにガードされると、コマンド投げで反撃されてしまうのだ。したがって対戦中、一度でも小グランドセイバーガード後にコマンド投げを決めてきたら、その相手にはもう、大グランドセイバーしか使えない。大ならお互いの距離が離れるので、吸われる心配はない。しかしラッシュを続行したい場合には、小・中ジャンプで跳び込むか、すぐにもう一発グランドセイバーを出さないといけない。

大グランドセイバーのあとはラッシュモードは一端やめて、次に解説する牽制モードに移るのがいいだろう。



必殺技につなぐ固めの例。屈小Pから……



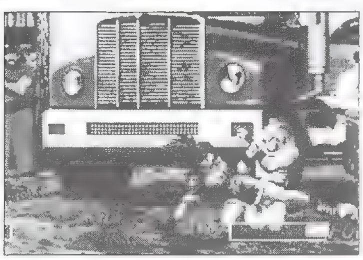
キャンセル小グランドセイバー。密着したら……



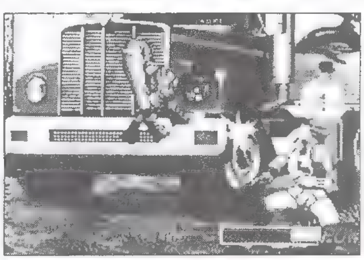
出の早い屈大Pを出して……



もいっちょグランドセイバー。小ボルテックランチャーも可。



で、すぐ小足払いにつないでしゃがみガードさせ……



中段、垂直ジャンプ大パンチ。

**②「垂直ジャンプぶっ飛ばし」などによる牽制**

開幕と同時に突っ込んでも対空技や逃げぶっ飛ばしなどで落とされそうだな、という

# レオナ

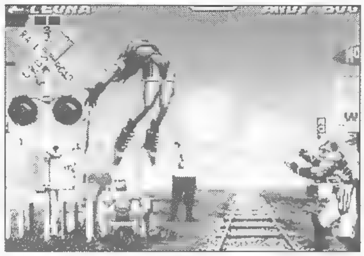
ときや、京の「ボディが……」に代表されるような対地の強力な突進系必殺技がスタート直後にきたら嫌だな、というときは、垂直ジャンプして早めにぶっ飛ばし攻撃を出しておこう。これは完全な様子見で、相手がこちらを迎撃しようと同じようなことをしてくれば双方空振り、こちらの読みどおり地上を進んでくる必殺技を出してくればダウンさせることができる。開幕の選択としてはかなり手堅いので、未知の相手と対峙したときなどにおすすめだ。

●テックランチャーでの牽制

こちらが押しているときに、なんらかの理由でラッシュを継続するのが困難になった場合、例えばいままでの例でいえば「大グランドセイバーをガードさせたあと」がこれにあたるのだが、このようなときに使うと有効なのが小ボルテックランチャーだ。

そもそもボルテックランチャーという技自体、バクチ性が高く、一連の流れのなかに組み込むことが難しいのだが、ヒットしたときの効果が絶大なのでなんとかして使っていきたい。一応小で出せば隙も少ないので牽制には使える。

大で出すときは相手との距離に注意してほしい。大は威力が高く前に進むので、一見比類なき強さを誇っているようだが、近くで出そうとすると技の出始めをつぶされる可能性が高い。かといって遠くから出せば安全かというとそうでもなく、エネルギー球を出し終えて着地するところを足払いで転ばされてしまう。



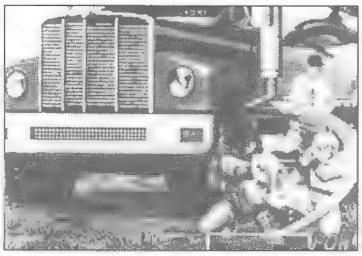
こんなふうに大ボルテックランチャーをだしてしまうと……



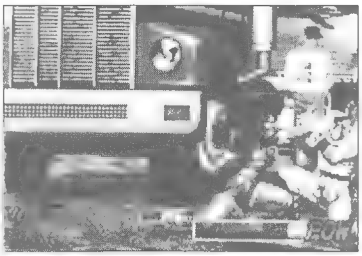
着地を転ばされてしまう。ボルテックは消える。

以上のことを考えた場合、実戦での使用にたえられるのは小のみ。大を出す場合は、画面の端と端くらいまで離れているときに限定したほうがいい。

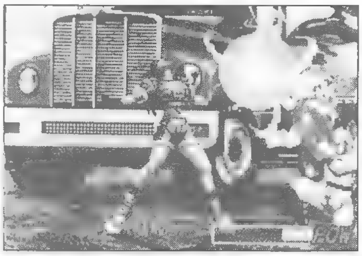
相手キャラの座高が高い場合は、大ボルテックランチャーをしゃがんでかわされることがないので、少し離れた場所から出して体力を削りとることができる。ただしあくまで「しゃがんでいても大ボルテックランチャーが当たる」ので、相手が抵抗しなかったらたっぷり削れるというだけで、やはり大ボルテックランチャーを出したあとの着地モーションを攻撃されるような位置関係で出してしまってはだめだぞ。



追い込んで、小グランド、小足払いときて……



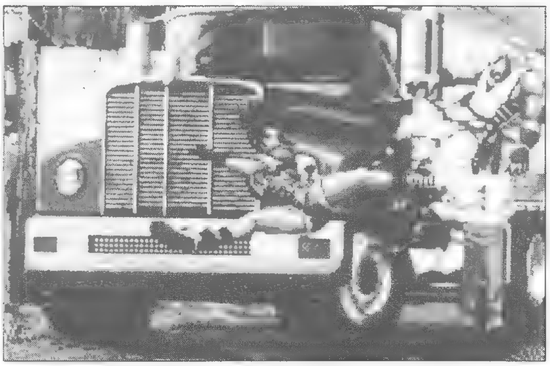
屈小Pまでつなげる。ここで連続技が途切れたり…



より大ダメージを狙うならハボルテックだ。

**③「必殺技の溜めをつくりつつ行動する」**

中ジャンプ大キックなどをガードさせてラッシュモードに入ったら、あとは小足払いからの下段攻撃と垂直ジャンプ大Pなどの中段攻撃をランダムに混ぜて攻撃していけばいいわけだが（つなぎと削りでたまにグランドセイバーを出す）、小足払いを連打してしまって間合いが離れすぎてしまったとか、接近しなおしの小ジャンプのときに跳んで逃げられた……なんてことのないように、遠立ち大キックを使ってみよう。この技は前進するので、必殺技の溜めを維持しつつ移動できるのだ。しゃがまれるとあたらないが、役にたつので覚えておこう。

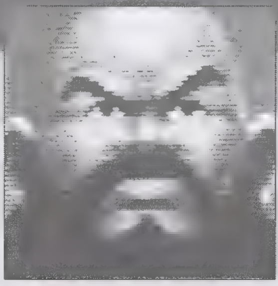


ジャンプ防止兼溜めつつ移動の遠立ち大キック。

**超必について**

超必殺技のVスラッシャーだが、パワーMAX時の連続技狙い以外にはきちんとした使い道が無い。ただし出始めに一瞬無敵時間があるため、一発逆転狙いでバックジャンプから、ジャンプ大キックキャンセルから、垂直ジャンプ大キックから、とにかく出しまくってみるとプレッシャーは与えられる。

ちなみに、超必が使えない状態で、ジャンプ攻撃に超必コマンドでキャンセルをかける空中2段、3段だが、できるにこしたことはないが、無理して狙うには難しすぎるので、余裕ができてから練習すればいい。



# K・O・F最高の適当キャラ

## *Chang Koehan*

# チャン

回して当たればこりゃウハウハ
追いつめてもまたウハウハ

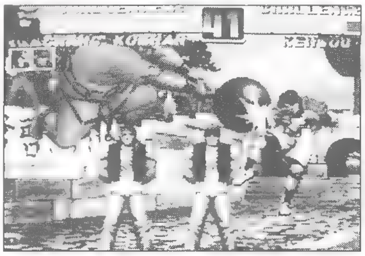
担当：MVP

正直言って適当にやってたまた当たった攻撃で勝つ、それがチャンである。が、一応それなりに考えてみると少しは頭を使う部分もある。とりあえず基本をおさえてあとは適当にやろう。

### 使う技はこの5つ

とりあえずこの5つの技だけ使っていけばいい。

**①ジャンプふっ飛ばし**
これはジャンプ攻撃の中で最も使えるもの。リーチがあるので遠くから跳び込んでもいいし、対空の乏しいチャンにとって逃げジャンプで出すこの技が対空性において非常に頼りになるのである。



これが対空兵器だ。すぐに出していけるようにしよう。

**②立ちorしゃがみ弱Ⓟ**
まずは立ち弱Ⓟから見てみよう。これはリーチが長いので牽制に使う。勿論あまり多用してもしょうがないので、その後ジャンプや鉄球大回転につなげたりするといい。
しゃがみ弱Ⓟは接近戦の要である。コマンド投げや小ジャンプ、鉄球大回転やふっ飛ばしにつなげよう。

**③鉄球大回転**
チャンの強さの秘密であるこの技は、画面中央の場合、牽制と対空を兼ねているし、端ならばちょっとハメっぽい？固めの為に使用する。

**④ふっ飛ばし**
地上でのふっ飛ばしは判定が結構強く、ガードさせて鉄球につないでいくことができる。超必コマンドを使った多段ヒットでガードを崩しやすくできるのも重要だ。



地上ふっ飛ばしは多段ヒットにしよう。

**⑤強攻撃**
立ち弱Ⓟは使える攻撃。遠距離も近距離もどちらも使う。近距離は気絶ダメージが高いので鉄球で追いつめて使うといい。

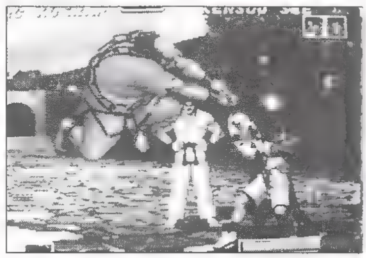


キャンセルはかからないが、当たると痛い近大Ⓟ。

しゃがみ強Ⓚもたまに使っていくとよい。あまりにジャンプ攻撃をガードするようであれば使っていくといいが、根元に判定はないので注意。

### 中距離で牽制する

前述した技でますは牽制しつつ跳び込みの機会を狙おう。そしてジャンプ攻撃に移るわけだが、この時も相手の動きを見ていくこと。もしジャンプしてきそうなら逃げジャンプや垂直ジャンプをしてふっ飛ばしを出す。



とりあえず端に追い込んでいきたいところ。

さて、ジャンプふっ飛ばしで入ってヒットヒットさせればいいがもしガードされた場合は次に何をつなげていこうか？
ここではいきなり鉄球大回転を出すか、もしくはふっ飛ばしにつなぐか、安直に小ジャンプふっ飛ばしを出していくかの3択にしておこう。これ以外の攻撃はスカるのであまり役に立たない。ふっ飛ばしはもちろん超必入力で多段にしておこう。そしてキャンセル鉄球大回転につなぐ。言い忘れたけど鉄球大回転はすぐにABCD同時押しで止めるようにするか、出したまま相手方向に進んでいくかは状況を見て判断していくこと。
また、ジャンプふっ飛ばしをやる際には常にカウンターに注意を向けておいて、もしカウンターヒット表示が出た場合すぐにもう一度ジャンプしてふっ飛ばしを出して追い討ちをしよう。距離によっては入らないこともあるが常に狙っていこう。

### 端での戦闘

うまく相手を端まで追いつめたらとりあえず鉄球大回転を出そう。そしてコマンド投げの入力をいつもしておく。



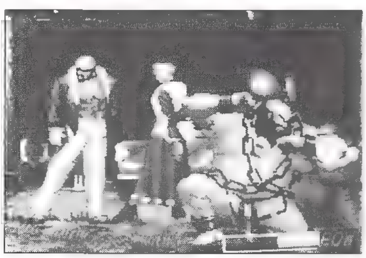

端に追いつめたらとりあえず回す。

これにはどう意味があるのかというと、ゲージMAX時の緊急回避動作でチャンの後ろにいこうとする相手に対しての対策である。コマンド投げの入力をしておくと相手が転がった瞬間に鉄球大回転よりもコマンド投げが優先されて相手が通常の緊急回避動作をした場合は鉄球がヒットするので問題ない。



前転してきてもコマンド投げが自動で入る。

さて次は鉄球大回転が止まった後を考えてみよう。相手もここが唯一の抜け場所なので注意をしておく必要がある。毎回どこで止めるかを変えて相手に止まる所を安易に悟られないようにするのはもちろん、止めた後もすぐに鉄球につなぐためにしゃがみ弱Ⓟから再び鉄球にいくか、何もしないでそのまま再び鉄球にいくか、の2つだけを使用していくのがいいだろう。相手と少し距離をとって鉄球を回せば投げをくらうおそれのないことも覚えておこう。あとはできるかぎりぬけさせないだけだ。



止めた後は弱Ⓟを出すかもしくはすぐに回していこう。



止めた時にコマンド投げにいってもいいかんじ。

**IN** THE KING OF FIGHTERS '96

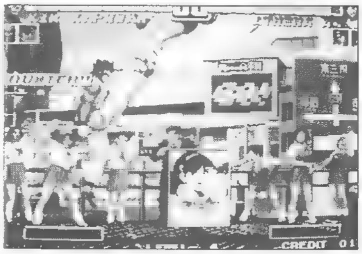
# キム

## 空の飛び方

キムが対戦で力を発揮するのは、空中戦に持ち込んだときうまく闘えるかどうか。空中を制してこそキムの恐ろしさがわかるというもの。対戦相手によってキムが主導権を持てる場合と、相手に合わせないと闘えない場合があるがまずは基本戦法を押さえよう。

キムにとって一番闘いが面白いのは接近戦。強力な2択攻撃に加え、きつい固めができるのでとにかく相手に近寄りたい。しかし飛び道具やコマンドの無敵対空を持たないキムは、ばりばりの跳び込みキャラ。だからこそ空中戦を磨く必要があるのだ。

中距離で跳び込む時、中ジャンプからの攻めが基本となる。起き攻め以外の状況で、キムが相手より先に跳んだ場合はジャンプふっ飛ばし。むこうが、先に跳んできたときは、判定が下方向に強い技を持っている相手（紅丸、クラークなど）だと跳んでいっても負けるだけなので、垂直ジャンプふっ飛ばしや逃げ中ジャンプからの飛翔脚を使おう。そして相手が横方向にしか強い技がないキャラなら、中ジャンプの昇りでふっ飛ばしや大Ⓚを使う。



キムよりジャンプが高いキャラや空中技が強い相手には大Ⓚ。

また、空中必殺技が強いキャラが相手の場合（チョイ、アテナなど）は上方向に判定の強い昇り小Ⓚや逃げ中ジャンプ飛翔脚を勧める。

ふっ飛ばしがヒットしたなら起き攻めを、通常技がヒットしたなら地上戦を有利に攻めることができるが、その前にこれらの技がヒットしたとき忘れてはならないことがある。そう、カウンター表示だ。カウンターになる条件は必殺技か、相手のゲージがマックスになっているとき。だからどうしても空中必殺技を多用してしまうアテナやチョイ、ロバートなどが相手の時は特にゲージに注意して闘う。



カウンター表示は見逃すな。



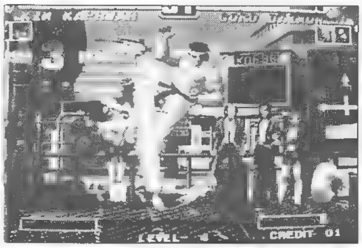
ダメージだけでなく気絶にも影響してくるぞ。

そのほかのキャラが相手の時もカウンターをとったときはもう一度ふっ飛ばしなどで最大ダメージを与えよう。

また、カウンターとは関係ないが、飛翔脚が空中の相手にヒットした時も多段技の性質上もう一度技が入る。このときもジャンプふっ飛ばしなどで追い討ちを決めよう。これらの追い討ちは、ダメージが高いだけでなく気絶に影響してくる。だからこういった細かいところも常に頭に入れておくことが大切だ。

今説明した空中技はどれも判定が強いものばかり。キムの空中技は相手にしてみれば厄介な代物なのだ。

だから相手も先読みでキムが跳び込む前に昇りで技を置いたりしておくことも多い（とりわけ投げキャラに多い）。こういったときに活躍する技もちゃんとある、半月斬だ。相手のジャンプに合わせて出せばまず落とすことができ、半月斬のダメージは相手が気の毒になるくらい高い。ただし半月斬も下方向に強い技が出きっているところへは無力なので、あくまで相手が跳んだ瞬間に合わせるか、下方向に強い技を持っていない相手に的を絞ろう。この状況で使っているかぎりはかなり頼りになる技だ。



半月斬の攻撃力は高い。使わなければもったいないぞ。

## 飛翔脚の使い方

キムといえば、キムの技の中で最も頼りになるものといえば、そう、飛翔脚。飛翔脚をうまく使うことが何より勝利の近道であることをおさえよう。では飛翔脚とはどういう技なのか、性質と使い方を説明しよう。

飛翔脚は下方向に判定が恐ろしく強い空中多段技。地上にいる相手が通常技で返そうとしてもまず潰すことができる。その反面横からの攻撃にはめっぽう弱く、しかも必殺技なのでやられる際にカウンターをともなって負けてしまう。

だから飛翔脚を使うタイミングが相手に読まれていたなら最低でもジャンプふっ飛ばし×2くらいのダメージは覚悟しなくてはならない。でもそれは読まれたらの話。他の技と組み合わせたり連係を変えることでどうにでもなるぞ。

では、うまい使い方とはいったいどんな使い方なのか、さっそく説明しよう。

まずは相手の起き上がり時が挙げられる。相手の起き上がり時は通常地上の2択を迫るが、無敵対空技やガード後攻撃する技を持っている相手の場合(庵、京、ビッグなど)はこれだけでは攻めることができない。もちろん対空技をガードするといった選択肢も必要だが、できれば攻めきりたい。そこで飛翔脚の出番だ。

ただし表から出したのではせいぜい対空技との相討ちがいいところ。密着から2択に行くと見せ掛けて大ジャンプで相手を追い越し、逆入力で反対に出るのを利用して大飛翔脚で裏から攻めよう。

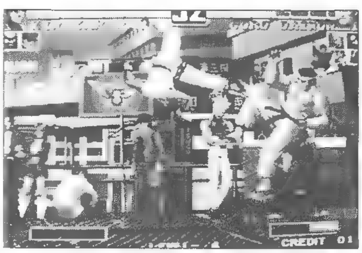
次は、連係に使う飛翔脚を説明しよう。中ジャンプふっ飛ばしや飛翔脚を相手がガードしたときの間合いは、思ったより離れているものだ。ここで取る選択肢は、相手の技をとりあえず潰したいなら発生の早い小Ⓟを、相手が跳ぶと思ったなら安定の小Ⓟか気絶狙いの大Ⓟ or 大Ⓚを、地上の固めなら小Ⓚから下大Ⓚといったところだ。

ここの連係の中に飛翔脚を混ぜてみよう。たとえば小Ⓟで相手の攻撃を潰した後に中ジャンプ飛翔脚を出したり、小Ⓚから飛翔脚など相手が割り込みたくなる箇所に飛翔脚を混ぜると効果的だ。また飛翔脚と同様の箇所にジャンプふっ飛ばしを混ぜることで飛翔脚をジャンプ攻撃で潰そうとした相手を逆に潰すことができる。

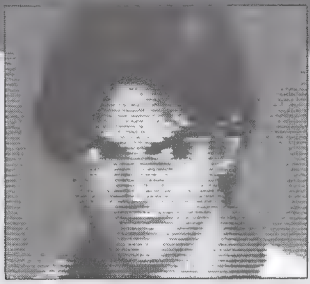
飛翔脚の主な連係は、

- ●ジャンプふっ飛ばし（飛翔脚）→中ジャンプ飛翔脚
- ●ジャンプふっ飛ばし（飛翔脚）→小Ⓟ→中ジャンプ飛翔脚
- ●ジャンプふっ飛ばし（飛翔脚）→小Ⓟ→大ジャンプめくり飛翔脚

といったところ。ここに攻め



この後は飛翔脚の他にジャンプふっ飛ばしや下大Ⓚを混ぜよう。



## プレイの仕方によってはかなり強くなるぞ

## *Kim Kaphwan*

# 対戦攻略

今回の正義の人は、イマイチ使用人口少なめ。でも意外に…

担当：借金キム

が単調にならないよう飛翔脚の代わりにジャンプふっ飛ばしや下大Ⓚを混ぜて連係の幅を広げよう。

見ればわかるだろうが中ジャンプ飛翔脚の後もキムの方が有利である。

小Ⓟを打ったときに相手の前転がきたなら、余裕で小足が間に合うので、小Ⓟの後に小足からの連続技を見舞おう。

ほかにも飛翔脚の後に歩いていっての2択といった豪快な攻めもある。飛翔脚はゲージを溜めてしまうものの、ガードされてもいい技、とにかく技の出を潰されないよう連係に工夫をすることが大事だ。また相手の跳び込みを逃げジャンプ飛翔脚で返すというのもある。特にクラークやチョイ、紅丸戦には必要と言えるだろう。

続いて飛翔脚がヒットした後の連係を説明していこう。

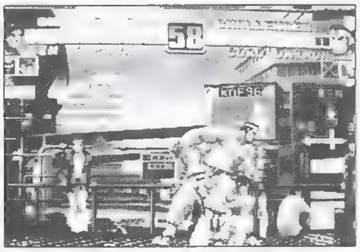
飛翔脚が表で着地した場合は一応小Ⓟが連続技になるが間合いが離れているのでそれ以外は望めない。先ほど紹介した飛翔脚からの連係を使って攻めていこう。

飛翔脚が裏に着地したときは連続技をつなげるチャンス。飛翔脚の最後の足の位置が低ければ小足が連続技になるので連続技のページのコンボを決めよう。また飛翔脚が裏に着地したときはほぼ密着なので、中ジャンプ昇り小Ⓟ↓飛翔脚が70％程度の確率で、決まると言っていいだろう。この状況で立ちガードできる人は天才かバカの2択なので相手が悪かったとあきらめることだ。

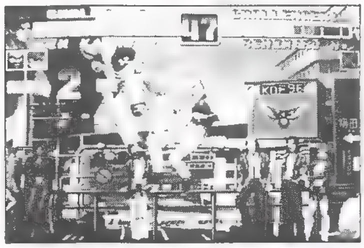
空中にいる相手に飛翔脚がヒットしたときは前述したとおり、飛翔脚が空中多段ヒット技であるためもう一度技を入れることができる。昇りジャンプふっ飛ばしが与えるダメージも高くおすすめだ。

最後に飛翔脚の欠点にも触れておこう。

飛翔脚は先ほど述べた通り横からの攻撃に弱い。これは連係の仕方に工夫をつければいいので良しとしよう。問題は次だ。空中ガードされると相手の方が先に動けてしまうということである。せっかく画面端に追い詰めても飛翔脚を空中ガードされるだけで攻守が入れ替わってしまうのである。相手に跳ばれてもいいように連係にふっ飛ばしを混ぜるしかないのか…。



飛翔脚で裏にまわったら連続技のチャンス。





空中でヒットしたときは、必ず追い討ちを決めよう。細かい行動が勝負を分けるぞ。

### 接近したら勝ち

相手に主導権が移って攻められたとき、相手の連係に硬直や間がある場合は迷わず小飛燕斬を割り込もう。この飛燕斬は割り込みなので一方的に返せなくても、相討ちならOKだ。

また相手にジャンプ攻撃から攻められた際、そのキャラにめくり性能が無かったり、反対に出せる空中コマンド技（ロバート、ギースなど）がない場合はくぐれそうなら跳び込みをくぐって小足から攻めよう。地上戦に持ち込んだらキムの強烈な2択攻撃の始まりだ。判定の強い対空技やコマンド投げを持たないキャラはチェックメート（嘘）。たとえ持っていてもキムが200％有利だぞ（超大嘘）。

地上で2択になっているのは小足と昇りジャンプ小Ⓟ。昇りジャンプ小Ⓟはキャラに関係なくしゃがんでいる相手にヒットする。ヒットした後は飛翔脚をキャンセルすれば連続技となるぞ。

地上戦で小足がヒットしたら即大空砂塵までの連続技を決めよう。小足がガードされた後は、そのまま小Ⓟ↓流星落といくか、間合いが近ければ昇りジャンプ小Ⓟ↓飛翔脚、小Ⓚ↓下大Ⓚのように連係にいったりもう一度歩いて小足など好きなように攻めよう。

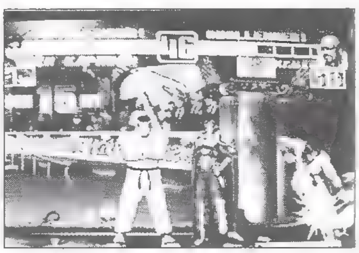


しゃがんでいる相手が誰であっても当てることができる。

連係の間に相手が対空技をねじ込んでくるようなら流星落がおすすめ。ただし流星落はガード後反応されたらかなりのリスクがある技。使うかどうかは君たちに任せよう。

下大Ⓚがヒットしたら地上をダッシュして起き攻めにいったり、ジャンプふっ飛ばしからの連係などで攻めよう。

歩き小足がヒットしたときはこれも大空砂塵までの連続技を決めよう。ジャンプ小Ⓟ↓飛翔脚がヒットしたときは間合いが離れているので前述した飛翔脚後の連係のように攻めよう。相手はガードするのも困難な2択攻撃なので、ぜひものにしてくれ。



とりあえず連続技になります。

大きいキャラ（ギース以上）を画面端に追い込んだときはジャンプ小Ⓟ↓飛翔脚をガードされた後の離れた間合いからでももう一度中ジャンプ昇り小Ⓟが届く。今まで以上に厳しい2択となるぞ。またヒットした際は…。

### 相手を誘う技

即戦力ではないが意外性があって相手を驚かせることのできる連係を紹介しよう。

●ふっ飛ばし（空キャンセル）↓半月斬

ふっ飛ばしがすかっているところを、反撃しようとした相手に半月斬が襲いかかるという連係。ただし横方向に判定の強い技（紅丸の大Ⓚ、クラウザーの大Ⓟなど）の前には全然意味がない。

●バックダッシュ↓空砂塵

いわゆるダッシュしながら後ろに走り続けるあの裏技から（ムックのどっかに書いてあるはずだ）空砂塵を出すというもの。走りながら下溜めができるので「なめんなっ」と追いかけてきた相手にいきなり出すことができる。相手が跳んできてくれたときならなおいい。

●ジャンプふっ飛ばし×2

多段ヒットを利用して体力が赤くない状態、ゲージがマックスでない状態にジャンプふっ飛ばしに鳳凰脚をキャンセルすることでジャンプふっ飛ばし2段の完成。ふっ飛ばしガード後すぐしゃがんだ相手にはヒットする。

これらの連係はなくても対戦に直接影響はなく、使ってる本人が楽しいかどうかなので、対戦を楽しみながら遊びたい人向けの連係と言えよう。

# チョイ

このチョイというキャラクターは、ほかのキャラに比べて変わった点が多い。スピード、ジャンプ力、体の大きさ、どれをとっても極端なのだ。この要素をいかに利点にするかが腕の見せどころだろう。

## 空中から襲いかかる

まずは、軸となる戦法を技説明とともに説明していこう。あまり深く考えずに闘いたい人はここをおさえておくだけでも十分他キャラと渡り合えると思うぞ。

まず分かってもらいたいのが、チョイは空中戦を得意とするキャラだということ。体が小さくて相手の攻撃が当たりにくく、その驚威のジャンプ力のために相手の攻撃が届かない。そして最も空中を得意とする理由となるのが、飛翔脚とジャンプ大パンチの存在だろう。

飛翔脚はチョイのジャンプ攻撃の3割程度を占める技。ジャンプ中なら高度にかかわりなく出せるため、軌道を修正するためにも相手に着地点を悟られないためにも多用していきたい。下方向への攻撃判定もかなり強いので、相手を地上に押さえていくには最適の手段の一つとなる。硬直がないに等しいのも利点だ。

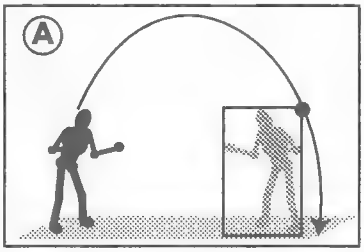
そして最も多用するのがジャンプ大パンチ。チョイの全技の中でも5割くらいの使用率を誇るこの技は、何といっても攻撃判定の広さと強さ、持続時間の長さ、これらの能力にすぐれている点につきる。めくりを行うために使うも良し、対空に使うも良し。万能の技なのだ。いかにこの技を多く出すかがポイントといっても差し支えないだろう。

これらの技を巧みに使って相手を押さえつけていくのだ。どこから襲ってくるのか分からないと相手に思わせられれば合格。そこでそのパターンをいくつか挙げてみよう。



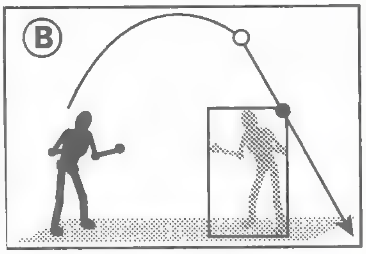
対空はジャンプ大Ⓟか空中ふっ飛ばし攻撃でOK。竜巻はペケ。

**Ⓐめくりジャンプ大Ⓟ**



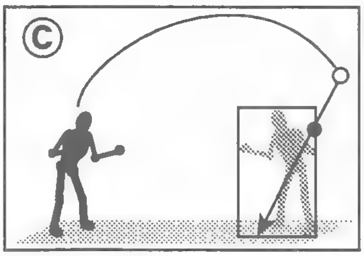
毎回ガードさせる回数を変えて相手を揺さぶる。技を出すタイミングを変えていくことが重要だ。最高4ヒットまで狙うことができるぞ。

**Ⓑめくり飛翔脚**



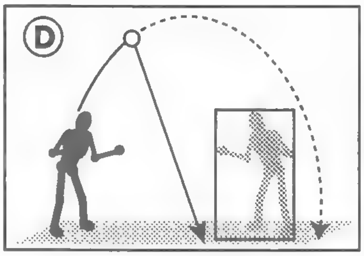
飛翔脚後相手の逆側に密着することができればその後の連携が増え展開が有利になる。うまく技を出す場所を調整しよう。

**Ⓒ跳びこえて戻り飛翔脚**



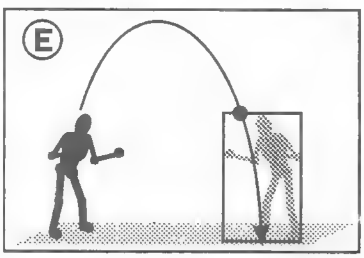
大きくジャンプしてから相手方向にコマンドを入力して戻ってくることにより、相手の逃げ場がなくなる。一口に戻り飛翔脚といっても多くのバリエーションがある。まずは飛翔脚を出すタイミングから変化をつけてみよう。

**Ⓓジャンプ後すぐ飛翔脚**



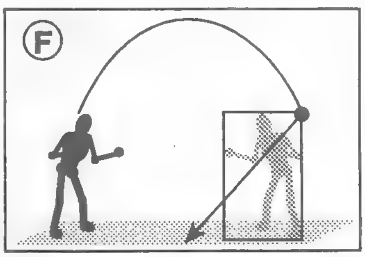
めくりの軌道で跳んだ後すぐ飛翔脚で着地する。相手のガードを誘う効果があり、ここからの下段や投げは強力な連携だ。相手の目の前に着地できるように小と大を使い分けよう。相手にガードさせてしまっても有利なので、安心して狙っていける。

**Ⓔ正面からジャンプ大Ⓟ**



勢いをつけて跳べばこれも2ヒットさせることができるが、やや使いどころが難しい。

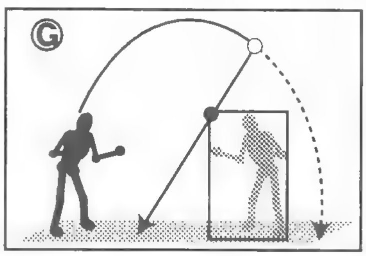
**Ⓕめくりジャンプ大Ⓟキャンセル飛翔脚**



キャンセルをかけた高度によって相手の反対側に立てるかどうかが変わる。反対側に着地できた場合は相手が逆を向いている形になっているはずなのでガード方向を惑わすことができる。飛翔脚後間合いが離れすぎないように注意して使おう。なお、大Ⓟから飛翔脚は連続でつながるぞ。

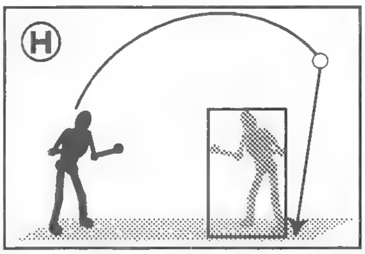
ここまで説明してきたものを組み合わせることもできる。

**Ⓖ跳びこえてめくり飛翔脚**



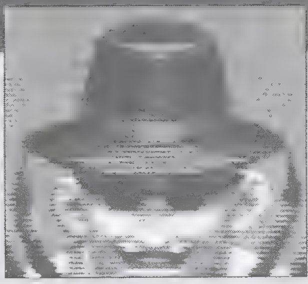
結局元の位置に戻っているのだが、相手と密着したくてその上画面端に追いこみたい時などに使える。何より相手はわけがわからなくなるはず。

**Ⓗ跳びこえて当てない飛翔脚**



これも有効。めくり大Ⓟや跳びこえ飛翔脚に気をつけている相手には、ここからの投げがおもしろいように決まる。なるべく相手の目の前に着地できるように練習しよう。

ざっと挙げてこんなものだろうか。一応空中ふっ飛ばしや大Ⓚなどもこれらの中に組みこめるが、お手軽さに欠ける。簡単な順に説明してきたつもりなので一つずつステップアップしていってほしい。



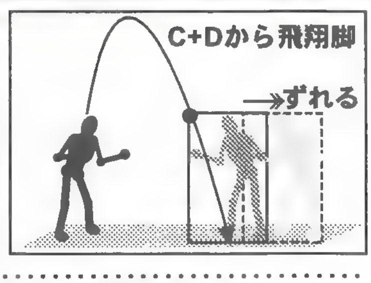
## いかに攻め続けるかが課題。逃げ腰は許されないぞ!!

*Choi Boungo*

# 対戦攻略

空中戦を制するものがチョイを制す。ジャンプ大パンチが命だ。

担当：P．鈴木




### ジャンプ攻撃をした後のつなぎかた

うまく空から相手を襲うことができるようになったら、着地してからの連携も考えよう。

チョイは体が小さいのでリーチも短いと思うかもしれないが、思ったよりもリーチが長い技がそろっている。それだけ技をつなぐことができるというわけだ。

まず、ジャンプ攻撃をヒットさせることができた場合だが、ここはすぐにしゃがみ小Ⓟを2発出し、キャンセルで大竜巻疾風斬につなげる。体力を3割程度うばうことができるぞ。ジャンプしている間から小Ⓟを連打していれば問題なく地上技につなげられる。基本パターンといえるだろう。慣れてきたら、連続技コーナーに書いてあるものにも挑戦してもらいたい。

次に、ジャンプ攻撃をガードされた場合だ。ここから狙うものは次の4つになる。

- 投げ
- 小足払いからの連続技
- 再度跳びこんでからの連続技
- 相手を画面端に追いつめようとする

では、目的にたどりつくまでのプロセスを説明していこう。

投げを狙う場合は、着地してすぐ前転するといい。ガードさせた後直接投げにいく固め投げも悪くはないが、チョイが使うと強すぎるふしもあるため、個人的にはあまり勧めない(あくまでチョイの話)。ほかに崩す方法もあるのでアクセント程度の頻度にしよう。前転してからの投げも見切られにくいし、何よりほかにも狙いがあるので前転してみてほしい。また、すぐ小ジャンプで跳び込み、技を出さずに着地に投げにいくのも効果が高いといえるだろう。ジャンプ攻撃をガードしようとする相手は多いからだ。

前転からの投げがある、と相手に思わせた後に効果が大きくなってくるのが前転からの小足払いだろう。小足払いがヒットしたらしゃがみ小Ⓟにつなげて基本連続技に持ちこむ。ガードされたら最初の4択に戻って戦略をねり直そう。

前転しないで素直に小足払いというのも効果ありだ。ガード方向に慣れない相手は下段に引っかかりやすい。この場合は大足払いでもいい。

前転から、ということに反応して前転の硬直を小技で返してくる人にはジャンプ攻撃着地後にふっ飛ばし攻撃を出してみよう。1回相手の硬直が解けてからふっ飛ばし攻撃が重なる形になるので、ただボタンを連打している相手には有効な手段といえる。ただ、ふっ飛ばし攻撃を出してしまうと、(この状況だとタメが完了していないため)チョイの攻めが一度とぎれてしまう。連発は避けよう。

再度跳びこむのも良い方法だろう。1回小足払いで相手をしゃがませるとさらに有効だ。相手は反撃しづらくなるぞ。跳びこみに小・中ジャンプを使えばあせりを誘うことができるはずだ。跳びこみのバリエーションを豊かにしておこう。









めくり大Ⓟなどからすぐに前転をして反対側へ回り、ここから投げを入れてガードを崩したり、前転の反応が遅い人に対して、小足払いを入れたりしよう。再び前転も奇襲にはなる。




ボタンを連打している相手にはふっ飛ばしを重ねておく。




すぐに小・中ジャンプで跳びこめば相手は対空できない。

### 地上戦で相手を追いつめろ

最後は相手を追いつめることに関してだ。チョイの技は出が早いものが多いのでさほど固めに困ることはない。では、どの技を使っていくとよいか説明しておこう。

立ち小パンチ。近・遠距離にかかわらず出が早く、連続でヒットさせることができる。出す回数を適当に変えて跳びこむ距離を調節していこう。リーチが長いというのもポイントで、歩きながらカツカツ当てていくこともできる。

小足払い。下段攻撃なので相手は動くことができない。これも連打せずに歩いたりダッシュしたりして少しずつ間合いを詰めつつ出していく。

遠距離立ち大Ⓟは出るまでが遅いのだが、少し前進しながら技を出す。後ろにためを作りながら固められるぞ。一応下にもためることができる。歩き小Ⓟに混ぜることでスキをごまかしていこう。この技の後はしゃがみ大Ⓟやふっ飛ばし攻撃に(空)キャンセルをかけていく。

しゃがみ大Ⓟは使いやすい技で、リーチも判定もそこそこ、キャンセルもかかる。必殺技へつなぐ技として最も適しているだろう。

立ち大K。大攻撃の割には出るまでが早い。相手の小さなスキに入りこめるぞ。固めの中にも混ぜられる。

最後にふっ飛ばし攻撃。リーチがあってキャンセルもかかる。固めの締めに使い、必殺技につなげていければなお良いだろう。カウンターで当たると必殺技もつなげられる可能性があるからだ。

これらの技で固めていく。立ち小Ⓟで少しずつ相手を押していって、たまに小足払いで牽制する。やや間合いが離れたら正面から跳びこむか立ち大Ⓟを使う。攻撃しつつうまくためを作り、しゃがみ大Ⓟやふっ飛ばし攻撃で通常技の固めを終え必殺技につないでいく。このような流れができれば成功だ。相手を少しずつ追いつめていくことができるだろう。

相手を画面端に追いつめるとジャンプ攻撃を必ず相手にガードさせることができるので、攻め続けることが可能になり、有利なのだが、めくり大Ⓟが狙えないため、やりにくい面もある。気軽にチョイを使いたい人は画面端に追い

# K.O.F '96



小Pや小足払いで相手をガードさせていって、

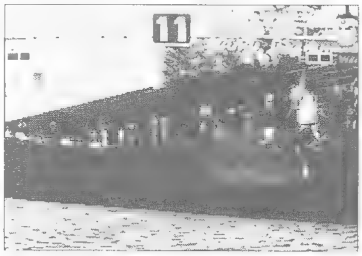



そこからしゃがみ大Ⓟにつなぐ。跳んでも良いね。

つめずにジャンプ攻撃に転じていったほうが良いだろう。
チョイの基本戦法はこんなところだ。ここまでが完璧にできる人ならばそれだけでも十分勝ち進めるだろう。だが、チョイはさらに上を目指すことができる。ここからは一つ一つの技を細かく見ていくことにしよう。

## 方向転換で相手を惑わす

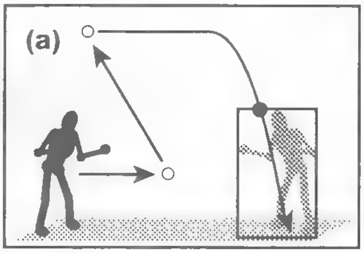
飛翔空裂斬と旋風飛猿刺突はレバーとボタンで方向転換することができる。これを利用して、相手に軌道を悟られないように攻撃をしかけていくことを考えよう。
まずは旋風飛猿刺突から。




これらの技は空中で連続ヒットする。減るぞ。

小で出すとヒット時連続で当てることができ、くらいスキが小さい。大はスキが大きく、方向転換してしても出の早い技に負けてしまうが、飛んでいく距離が長いので遠い所から近づく際に使おう。
さて実際にいくつかの例を図解とともに示していくとしよう。あくまで一例だぞ。

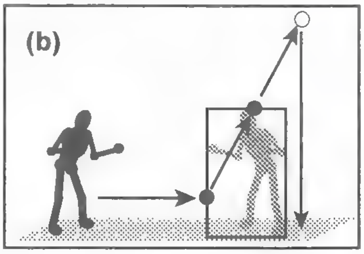
ⓐ→・↖・→（小大ともに可）




1回画面左上にいった後に横方向へつっこみ、重力によって少しずつ落ちていく。離れている相手に使うとガードさせせながら近づくことができる。しかもまだ方向転換が1回余っているので↘や↗で相手を惑わすことができるぞ。

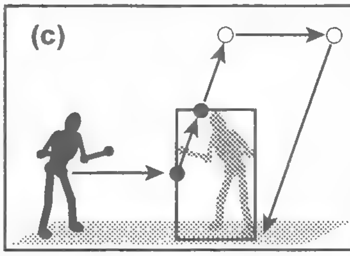
ⓑ→・↗・↗・↓（小大）

近距離で↗をガードさせた後、↗2回で相手の真上へ。



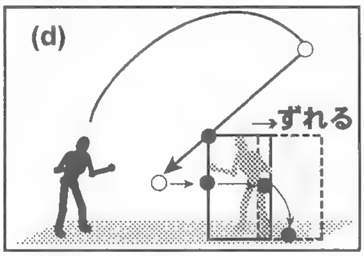

その時に下へ落ちる場所を決めておく。その場所は、相手の後ろ側か、相手に当てない地点。相手の反対側に落ちた場合は、相手が反撃しようとしたりガード方向を変えようとしたときにくらわせられる。当てない場合は投げや足払い、跳びこみにいこう。

ⓒ・・・・・・・（小大）



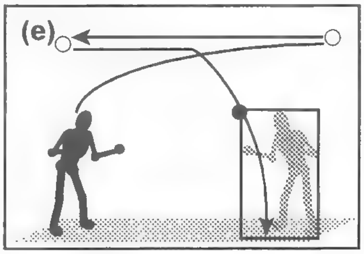

これは完全に相手の反対側から襲いかかる形になる。最後の・も当てたり当てなかったりで相手を惑わせよう。
ほかにも・・・・や・・・などもある。いろいろ探そう。
次は飛翔空裂斬だ。この技は小と大ではじめの攻撃の角度が変わってくる。相手を画面端に追いつめたときにお世話になる技だ。そのときは基本的に相手方向の壁に跳ぶことになる。しゃがみ大Ⓟなどからキャンセルをかけて出していこう。そのほかの性質は旋風猿飛刺突と同じだ。

ⓓ・・・・・・・（小）

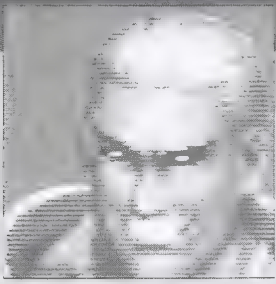



・を相手に当てたら、一応全部当たるのだが、素直にしゃがみ小Ⓟからの連続技（連続技ページ参照）を入れた方が良いという話もある。また1発目を相手にガードさせなかった場合に方向転換をするのはかなり難しく、熟練を要するぞ。相手のキャラによって当たるかどうか変わるので覚えておこう。

ⓔ←・→（大）




1発目は相手より離れる形になるが、2発目で再び戻る。ただ、・でもとくに構わない。大で技を出しているのでそう何回も方向転換していられないのがネックだ。はやいところ着地しておきたい。
さて最後に少し注意を。ここに紹介した2つの技を使って最後に・方向に逃げていく人を見るが、個人的に好ましいことに思えない。もちろん相手は対処法がなくて有利な戦法だが、何とも逃げ腰な姿勢だ。攻めきれるチョイだから姑息に勝ってもらいたくないのだ。せめて最後は↗や↓にしてもらいたい。↘につっこんでいくぐらいの根性を身につけてくれ。
最後のおまけに超技の使い方だ。この技は基本的に小で出す。大で出してしまうと、当てた後に起き上がられて反撃されてしまうからだ。削りを狙っている時以外は小で出そう。
この技を当てるポイントだが、チョイがガードしているとき全てがチャンスだ。コマンドが難しいため、決めうちになってしまうのは仕方ない。ガードするなら超技、くらいの強気で技を出してくれ。



# 今回のギースを理解しよう

## *Geese Howard*

# ギース

とにかく登場する度に変化があるのがギースだ。さて、今回は?

担当：CHU

## 押しまくれ!

回を重ねるごとに戦闘スタイルが変わっているギース。今回も大幅に攻めかたが変わってしまい、筆者のように、いつの時代もギース使いだった人にとって、また新しい攻めの癖をつけなくてはいけない。




あちゃーっ、そりゃ餓狼シリーズの攻め方だよあんた。

といっても、今回のギースの攻めは単純なので、すぐに慣れるだろうからご心配なく。

まずは基本中の基本、通常技を覚えよう。

●**立ち大キック（近）**

この技は2段攻撃になっていて、1段目にキャンセルがかけられる。また、ヒットした時ののけぞりが大きいので、大の飛翔日輪斬につなげることもできるぞ。

●**立ち大キック（遠）**

この技はリーチがあり、出も早いので中距離から牽制に使っていける。近距離から小足を2、3発ガードで当てて離れたら立ち大キックを出す連携がおすすめだ。

●**しゃがみ大キック**

リーチもそこそこ有り、キャンセルもかかり、ダウンも奪える下段技。

今回この技にキャンセルをかけるのは、間合いさえ取れていれば烈風拳でもいいのだけど、弱の邪影拳の方が理想だ。だけどちょっと難しい。

●**垂直ジャンプ大パンチ**

下方向にめっぽう強く、密着から垂直小ジャンプして出せば中段攻撃っぽく使え、結構いやらしい攻撃になるぞ。



しゃがんでっと危険だぜ。

●**ジャンプ大パンチ**

今回ギースの攻撃のメインになるのが、このジャンプ大パンチだ。この技に関しては後で詳しく紹介するのでそちらを参照のこと。

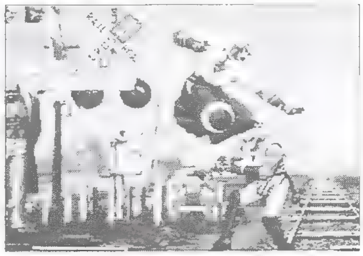
## これを基本とする ギース連携

通常技のところで少し触れたが、今回のギースの攻めの基本は、中ジャンプ大パンチから始まる。

この技は最大4発ヒットする攻撃なのだが、ボタンを押すタイミングや間合いによって、ヒット数が違ってくる。

着地と同時に足払いを出せば、どこまで立ちガードにするかで相手に2択をかけることができる。

更なる驚異はパワーMAX時のジャンプ大パンチだ。MAXになるとヒット時ののけぞりやガード時の固め時間が長くなるので、中ジャンプ大パンチを連続で出し続ければ相手は何もできなくなる。隙あらば狙ってみよう。



ガードされても結局こうなる…強い。

もし、ジャンプ大パンチがヒットした場合は、着地後に（しゃがみ）大パンチにつなげ、キャンセル弱邪影拳につなごう。

キャンセルが少し難しいのでちょっとアドバイス。

ジャンプ大パンチの後の着地に直接邪影拳を出すつもりでコマンド入力しておき、そのコマンド途中の下方向入力中にボタンCを押し、そのまま入力を続けてAを押してみよう。多少楽にキャンセルできるようになるはずだ。



途中まで先行入力しておくとやり易いぞ。

ジャンプ大パンチがヒットした後、かっこ良さを求めるならば、大キック1発目キャンセル大の飛翔日輪拳につなげるのがいいだろう。

ただ、からぶったら恐いので自信のある人だけ使おう。

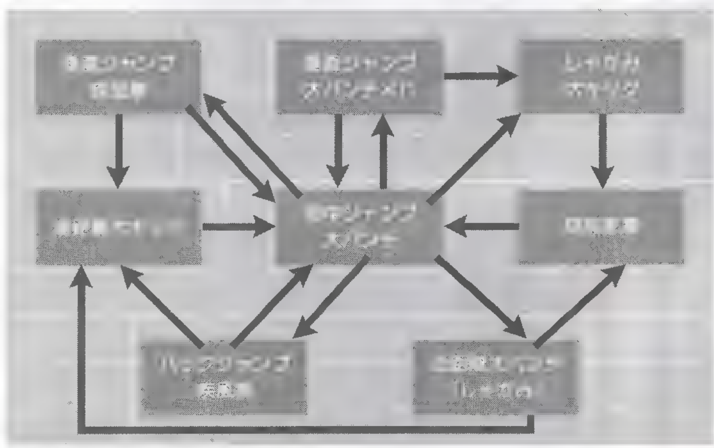
もう一つの空中で猛威を振るう技、疾風拳。大パンチが前ジャンプから使うのに対して、この技は垂直ジャンプorバックジャンプから出していくと効果的。一応着地に硬直があるので、相手の技や状態によって、潜り込まれ反撃を受けることもあるが、そう簡単に返されないと思うので、返されるまではドンドン使っていこう。ちなみに小、中ジャンプからは出せないので注意。



ノーマルと大ジャンプなら大パンチキャンセル疾風拳が出せる。

一応攻めのフローチャートを書いておいたので、そちらも参考にしてほしい。図中に書いてないがこまめに挑発を入れておく事を忘れないようにしよう。

### ギース連携フローチャート



# IN THE KING OF FIGHTERS '96

# クラウザー

## 豪快な技の数々

最初にグラフィカルマニュアルではできなかった、技の詳しい解説から入っていこう。

●ブリッツボール

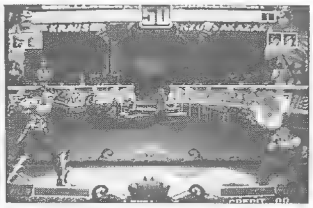
この技には上段と下段が存在するが、それぞれで使いみちが違う。

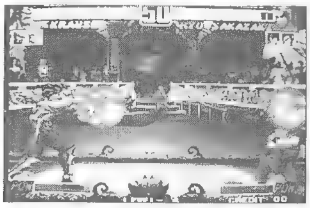
上段は、主に中距離以上離れた間合いから撃っていくのがセオリー。相手にしゃがまれると空振りしてしまうが、上段の目的は相手のジャンプ防止が狙い。

このゲームは空中からガンガン攻めていくのが強いので、どうしてもジャンプは多くなりがちだ。そこでバックステップなどの、相手が跳びたくなるような状況でブリッツボールの上段を出していく。一度でもジャンプを上段ブリッツボールで燃やされれば、そうそう簡単には跳びこんで来なくなる。こうすることで、こちらに間合いを計る選択権が得られる。

下段ブリッツボールは上段に混ぜていくか、通常技にキャンセルをかけて削りに使おう。

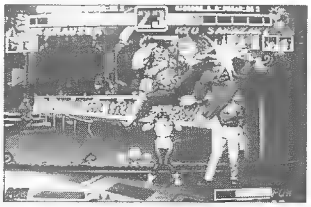
なお、ブリッツボールは技の硬直が切れれば、すぐにつぎのブリッツボールを撃てる。このとき遠い間合いから連射しようとすると、まだ画面内に前弾が残っている。それでもつぎのブリッツボールは撃てるので、途切れないように撃っていこう。


画面内に、まだ前のブリッツボールが残っていても…


つぎのブリッツのコマンドを受け付けてくれる。

●レッグトマホーク

回転浴びせ蹴りを放つこの技、餓狼SPのころとは違って相手にめりこむようにガードさせると反撃を受けてしまう。そのために使い方が難しいが、相手の跳び込みを読んで空中に技を置いておくようなかんじで使っていくといい。


レッグトマホークは早めに出しておけば、自動的にめくりを落としてくれる。

●カイザーデュエルキック

3段回し蹴りを放つ技。出るまでが気持ち遅めなので、実用的な連続技には組み込めない。主に近距離戦で通常技キャンセルから相手を固めたり、中距離から一気に間合いを詰めるのに使う。一部のキャラには、しゃがまれると3段めが空振りしてしまうので注意しよう。

●カイザーキック

ジャンプしてから着地まで蹴りが出続ける技。その性質を利用して、相手がモーションの大きい技を出しそうなときや、ジャンプしそうなときに使っていく。

先読みで出す対空の性能としては、レッグトマホークより一歩劣る感は否めない。しかし、カイザーキックはレッグトマホークでは落とせない攻撃を落とせる。この逆に、カイザーキックでは落とせない技をレッグトマホークで落とせたりするので、相手によって使い分けていこう。

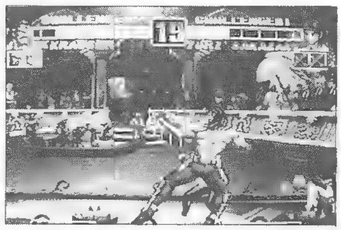

たとえば空中C+Dをカウンターで当てたときなど、


追い討ちでカイザーキック!!なんてこともできる。

●カイザースープレックス

いわゆるコマンド投げの一種で、非常に広い投げ間合いを誇る。K・O・Fシリーズの伝統である、「ダメージ表示中のキャラクターを捕まえることができる」がこの技にも適用されている。つまり、完全なコンボ扱いとなっているのだ。

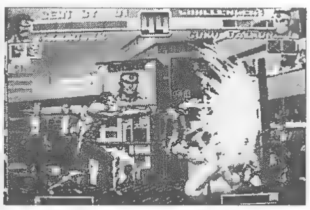

この間合いから、

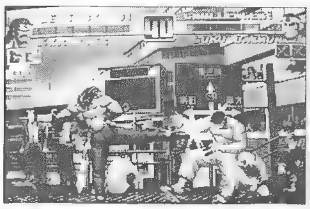

吸ってしまう。

●カイザーウェーブ

超必殺技のカイザーウェーブは、撃ったあとの隙が思ったより小さい。これを利用して、自分の体力が赤くなったら離れた間合いから小のカイザーウェーブを連射する戦法が比較的有効。

「比較的」というのは、上級者にはこの戦法はあまり有効ではないということ。対戦慣れしているプレイヤーなら、カイザーウェーブ連射の抜けかたは熟知しているためだ。ちなみにカイザーウェーブ連射は、ダッシュ前転で回避できる。それを読んで、相手がダッシュ前転してきそうなところに立ち大Ⓟ（または大Ⓟ）を重ねるのもいい。


カイザーウェーブ連射を前転してくる相手には、


通常技を置いておこう。

## 基本戦法

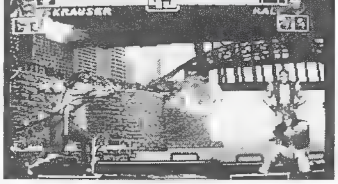
クラウザーはジャンプ攻撃が強力なものが揃っている。いつでも、このことを念頭に置いて攻めていくのが基本だ。

●遠距離でのセオリー

離れた間合いから、上or下段ブリッツボールで相手の動きを牽制する。このときはランダムに撃ちわけよう。

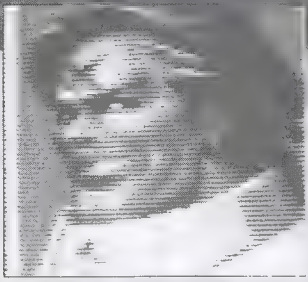
相手がここで固まるようなら、一気にジャンプして間合いを詰めていく。この場合に適した技は、大Ⓚか「ボディプレス」の大Ⓟ。大Ⓚは斜め下方向に攻撃判定が強く、大Ⓟは昇りで出しても着地まで技が出続ける。

また、相手がブリッツボールを読んで跳んでくるようなら、こちらは空中でC+Dで対抗していく。


離れた間合いからはブリッツボールで相手の動きを止めてジャンプ攻撃。

こういう間合いは一度様子をみたいときや体勢を整えたいときなどに、バックステップで離れるとなり易い。先ほども述べたが、このゲームではジャンプが強いためにどう

## 俺様のモーツァルトを聞けいっ!!



## WolfGang Krauser

# 対戦攻略

餓狼伝説スペシャル以来の登場となるこの御人、身の軽さも相変わらずだ。

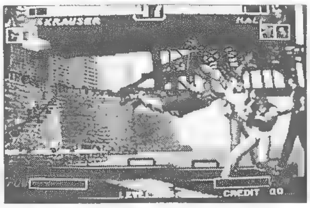
してもほかの格闘ゲームより跳び込みたくなるものだ。バックステップするということは仕切り直しになるわけで、このチャンスに跳び込めば形勢逆転に繋がる。つまり、バックステップでも相手の跳び込みを誘えると言い換えることができる。

もし、こちらのこういう行動で跳んでくるような相手なら、カイザーキックかレッグトマホークで迎撃しよう。こういった、相手の癖を見抜くための行動も重要だぞ。

**●中、近距離でのセオリー**

相手にジャンプ攻撃で接近したら、こんどは近距離戦だ。

相手を押し込んでいきたいときは、クラウザーが唯一連打できる立ち小Ⓟで固める。

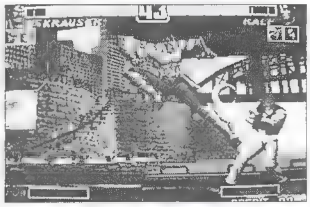


ジャンプ攻撃は重要。間合いが遠めのときはJ小Ⓟも有効。

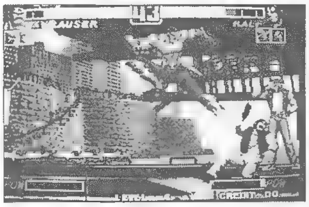
ただ押し込んでいくだけなら立ち小Ⓟ連打で良いが、ダメージを与えたいなら立ち小Ⓚを使っていこう。立ち小Ⓚは立ちガードできないのだ。

実はこの立ち小Ⓚ、ガードされたときでもちゃんと意味がある。もし何回も相手がこちらのジャンプ攻撃をしゃがみガードでしのぐようなら、つぎに昇りジャンプ大Ⓚを出していこう。察しのいい人はもう気がついただろう、この昇り大Ⓚはしゃがみガードできない。つまり、立ち小Ⓚとの2択になっているのだ。

それでも相手が「立ち小Ⓚを食らう方がダメージ的に安上がり」と考えて、つねに立ちガードに専念したらどうするか。そういうときのために、立ち小Ⓚを出すときにキャンセルでコマンド投げのカイザースープレックスを入力しておこう。こうすれば立ち小Ⓚをガードされたときはなにも起こらないで、ヒットすればカイザースープレックスがかかる。



ジャンプ攻撃のあと、すぐしゃがむ相手には、



昇り大Ⓚ!!　これで相手はしゃがんでばかりいられなくなる。

立ち小Ⓚキャンセルカイザースープレックスができないという人は、しゃがみ大足払いで代用してもいい。このような仕込みをしておけば、多少出の遅い大足払いも安心して使えるようになる。

また、相手がガードしたときはすぐつぎの行動に移らなければならない。いくら連打が効くとはいえ、立ち小Ⓟの連打も3発ないし4発が限度だ。このあとにとる行動としては、遠距離立ち小Ⓟでかつかつと押していくのがおすすめだ。何気にこの技は出るのが早い。レバーを前に入れたままで遠距離立ち小Ⓟを断続的に当てていくだけで、即席の固めになる。こちらのラッシュが終わったら、すぐ手を出してくるようなせっかちな相手にはよく効くぞ。



駄目押しにレバーを入れたままにしての遠距離小Ⓟでかつかつ押す。

**起き攻めのセオリー**

相手をダウンさせたときに、その起き上がりを攻めるのは対戦格闘ゲームではもはや定石である。例外なくこのゲームでも起き攻めは重要だ。

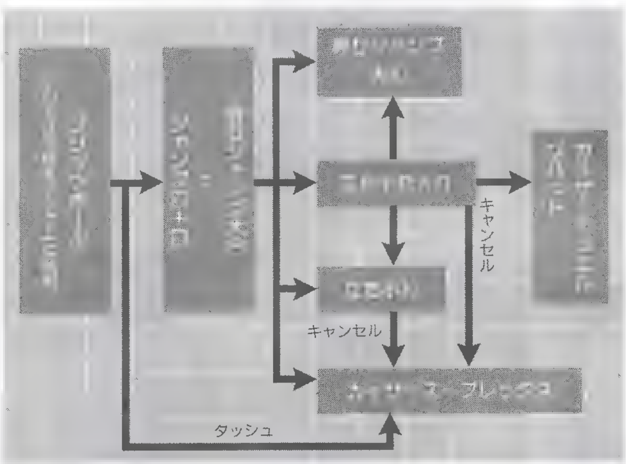
普通は相手の起き上がりに技を重ねるが、このゲームではそれはあまり有効とは言えない。それはシステム的に必殺技のコマンドが、レバー入力のあと少し長くボタンを押したままにするというコツに起因する。このゲームではコマンドを早めに入力しておいて、ボタンを起き上がりきる寸前から押したままにしておけば、リバーサルで無敵(ガード)必殺技をだすのがたやすいのである。

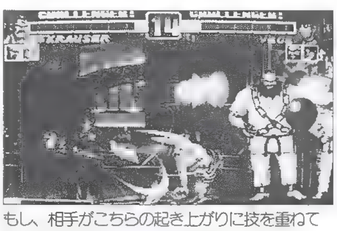
無敵技が簡単にリバーサルで出ると分かれば、そこに技を重ねるのは明らかに危険。では起き上がりを攻めるにはどうすればいいか。ここで登場するのが前転だ。前転は相手の体を通り抜けて向こう側へ回ることができる。それは起き上がり時とて例外ではない。

相手の起き上がりに前転で逆側に回って、そこから攻撃を仕掛けるようにしよう。

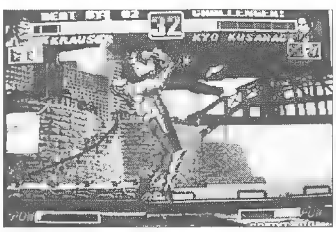
そのうち相手もガードに専念してくるので、こうなったら技を当てないで直接カイザースープレックスで吸ったりしてみてもいい。とにかく起き攻めのバリエーションを増やすことが大切。そして、相手にこちらがなにを狙っているのか読ませないように心掛けよう。

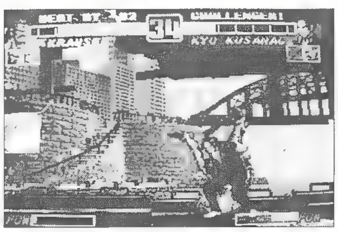
## ヴォルフガング・クラウザー基本チャート図



もし、相手がこちらの起き上がりに技を重ねてきたら後転してみよう。意外に抜けられるぞ。





前転からの起き攻め。このほかC+Dなどを重ねてもいい。

**IN THE KING OF FIGHTERS '96**

# Mr.ビッグ

ビッグははっきり言って強いぞ。まずは彼の持ち味はどういったところか?というのを知ろう。

## 追いつめやすく固めやすい

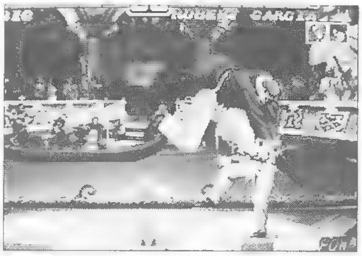
ビッグはジャンプ攻撃にいいものがそろっていて、しかも横方向にもそれなりに強いものがあるので、相手を端に追いつめていくのは比較的楽である。

そして端に追いつめたらもうビッグのペースだ。ビッグの真の力は端に追いつめた時に発揮される。うまくはまればどんな相手にも通用する。そしてそのまま倒してしまうのが理想だ。

## 重要!! 中ジャンプ攻撃

中J攻撃で使っていくのはふっ飛ばし、大Ⓚ、小Ⓚの3つである。

まずはふっ飛ばしから。もう皆知っているとおりこれは中段攻撃である。どちらかというといきなり目の前で出していくのがいいが、別にガードさせる分には遠目から出していってもいい。判定も強いので積極的に狙っていこう。



おなじみすごい中段攻撃。

次に大K。これは相手を転ばせたくない時に使う。転ばせたくない理由とは、ダウン回避をされてしまい仕切り直しになってしまうからである。ダウン回避をさせてどんどん追いつめていくというやり方もあるが、どちらかといえば攻めをある程度は継続させて、しかる後にしびれを切らしたところにふっ飛ばしを当てるといった戦法のほうが有効だと思う。まあこれは好みの問題ではあるが…。

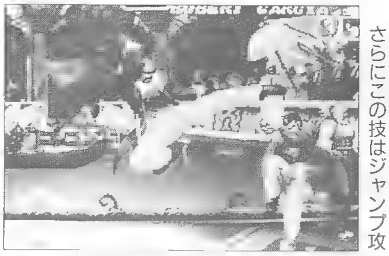
最後に小Ⓚ。実は中J攻撃の中で超重要な位置をしめている小Ⓚ。まずはその理由を知ろう。

この技の最大の特長は、相・手・の・ジ・ャ・ン・プ・を封じる役目があるということ。ふっ飛ばしや大Kは純粋に対地用の技で相手が少しでもジャンプをしていると実はあまり役には立たないという欠点を持っている。

しかし、この小Ⓚはやや上方向に判定があるので相手がたとえジャンプをしていてもかなりの場合これを撃墜、もしくは空中ガードをさせることができるのである。要するに押さえ込んでいけるのだ。

またこの技は対中J攻撃用の技でもあり、相手が攻めの起点をして中ジャンプをしてきてもこれを落としやすい。

さらにこの技はジャンプ攻撃なので相・手・の・立・ち・ガ・ー・ド・を誘えるという利点もある。普通にやっているとこの技はしゃがまれると一部のキャラ以外当たらないことが多いが、中ジャンプ攻撃というのと中Jふっ飛ばしのおかげで立ちガードをしてくれるのだ。この後地上に技をつないでいけばいいので多用していくべきだろう。

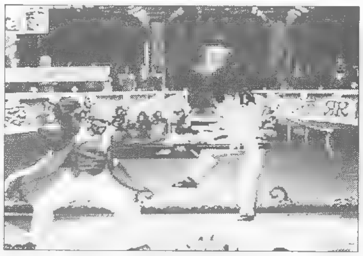


どんどん使っていこう。

## 少し遠目から地上技で勝負

主に使用していくのはふっ飛ばしキャンセル大ブラスター、立ち大K、立ち大Ⓟキャンセルブラスターだけでいいだろう。

まずはふっ飛ばしキャンセル大ブラスター。これはふっ飛ばしが当たればそれだけでいいし、もしガードor空振りでも大ブラスターにつなぐことでどんどん画面端に追いつめていける。ブラスターは小、大問わず、ほんの少しだけジャンプを封じる効果もあるので使っていく。この連係の欠点は通常or大ジャンプに全くといっていいほど効果がないということと、ふっ飛ばしが当たった場合に相手との距離を詰められないということだ。地上がメインの相手に使っていこう。



相手が地上技を使ってくるのならふっ飛ばしが有効だ。

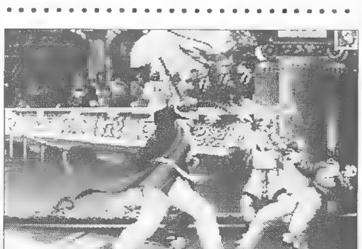
次は大Ⓚ。これはあまり端に追いつめていくという効果は期待できないが、別の視点から見た場合に非常に使えるのだ。その別の視点とはズバリ「気絶させる」ということである。大攻撃は4～5発入れば気絶させられるので、リーチが長いこの技はうってつけのピヨらせ技なのだ。おもむろに出していって、もし相手に当たればラッキー、もし当たらなくても距離は遠いので反撃を受けづらいのでイイかんじだ。また、ジャンプ封じという効果も見逃せない。ちょっとした技のスキにも叩き込んでいってどんどん気絶させせよう。



最近はやりの気絶戦法。これでどんどん気絶させせよう。

最後は立ち大Ⓟキャンセルブラスター。これは非常に有効な連係である。かなり遠くでもとりあえず的に出していけるし、小ブラスターにつなげればスキもない。また、立ち大Ⓟを出した時に相手がジャンプをしていたらブラスターではなく小カルフォルニアロマンスに見てから切り換えられるのだ。もし、キャンセルが失敗してもこれまたスキはほとんどないので安心して使っていける。

ブラスターの小にキャンセルでつないだ場合は次に大のブラスターを出してみると効果的だ。距離的に反撃できそうな間合いなので、何かしらの行動をとりたくなるのだ。そこに大ブラスターがヒット、というかんじで使えるのである。



最近見直された立ち大P。空キャンセルでブラスタ　を。

## 接近戦

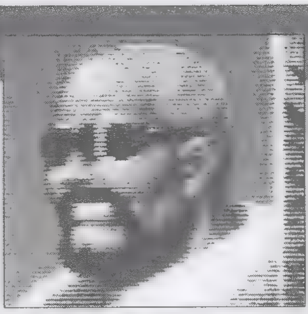
中J攻撃で近づいた時、次の技をどういうふうにつなげていくのか? ここでの連係も非常に強力なものがそろっている。注意するのはあくまでも端に追いつめることを忘れないということだ。つまり途切れないようにいろいろつなげていくわけ。

●基本連係

オーソドックスにいくと、まずはしゃがみ小Ⓟキャンセル小ブラスターがいいであろう。一応この連係は相手の技によって小Ⓟと小ブラスターの間に割り込まれてしまうこともあるが、その時はブラスターがヒットするので特に問題はない。

●ジャンプ攻撃

しゃがみ小Ⓟを出した後や何も出さずにいきなりジャンプ攻撃にいく。中Jふっ飛ばしや垂直ジャンプ大Ⓚを使う。



# 棒の先からほとばしる閃光

## *Mr. Big*

# 対戦攻略

すごい中段はもちろんだが、やはり決め手はブラスター

担当：MVP



ジャンプからしゃがみ小Ⓟにつなげるのが基本。

かなり有効な連係だがガードされるとヤバイ。

**●しゃがみ大Ⓟブラスター**

これもしゃがみ小Ⓟを出した後かジャンプ攻撃からいきなり使っていく。これを使う理由は前述のジャンプ攻撃を生かす為である。中段か下段か、相手にとっては非常にキツイ2択だ。ほどよく混ぜていこう。



ジャンプ攻撃を生かす為のしゃがみ大Ⓟ。多用すべし。

**●立ち大Ⓟブラスター**

背が高い相手には遠距離立ち大Ⓟがしゃがんでいても当たるので接近戦で使っていける。ジャンプ攻撃・しゃがみ小Ⓟ・立ち大Ⓟブラスターというふうにつないでいこう。この連係は小Ⓟと大Ⓟの間に割り込まれるが、小Ⓟブラスターとやっていれば反撃をつぶせるので実はさほど割り込まれない。相手を押していけるのでどんどん使っていきたい。

## いよいよ能力のブラスターハメ

前途した様々な方法で簡単に端に追い込んだら、いよいよブラスターでハメる時だ。

基本的には小ブラスターのギリギリ届く間合いでひたすら連射する。こうすると相手側の逃げ道は2つにしぼられてくるのだ。ジャンプ、もしくはゲージMAXでの緊急回避動作である。



ここから宴の始まり「イエ〜イ」。

そこで、ある程度ブラスターでケズりつつ次の2つの行動を相手のガード状態（立ちかしゃがみ）を見て使っていこう。その2つの行動とはもちろんジャンプ攻撃としゃがみ大Ⓟブラスターである。この2つは接近戦のところを参考にしてほしい。1つだけ違うのはジャンプ大Ⓚ。端での場合は連続技を狙う為に狙うのだ。中Jで入って立ち大Ⓚ大カルフォニアロマンスがそれである。ただ立ち大Ⓚが少々つながりにくいので安定するのならブラスターにしておこう。



狙え連続技。

次にやるべきことは、ジャンプに対する牽制である。これには立ち小Ⓟを使う。相手がジャンプしなかった時のことを考えて空キャンセルで再びブラスターにつないでおくのがいい。ちょくちょく使ってジャンプされないようにしよう。



細めに出していってつなぐ技。

## 固めを行う上での注意点

ブラスター、ブラスター…とやっていると必然的に相手のゲージが溜まってしまい、ゲージMAXになってしまう。緊急回避動作をやってしまうとビッグの後ろに回ってしまうので是が非でもゲージを溜めさせてはいけない。

ジャンプふっ飛ばしかしゃがみ大Ⓟで転ばした時は迷わず挑発をしておこう。これが非常に重要。そのほかの時はブラスターの後にすぐ挑発、そしてキャンセルして再びブラスターを使っていく。ただこれはほんの少し間があいてしまうので少しドキドキする。1回の挑発でゲージの3分の1を減らせるのでたまに使うぐらいでいいだろう。



転ばしたらすぐに挑発しておく。

ブラスターで固める際の心構えを少し言っておこう。ブラスターはあくまでも相手を封じ込める為のものであり、狙いはジャンプふっ飛ばし等の通常技であるということ。ケズりだけで倒させるということはないのであくまでも相手の状態を見る為のものだということを認識しよう。だからブラスターを10回連続して撃つとかそういうことはしないように。ただ相手のゲージを溜めてしまうだけのもったいない行動にすぎないぞ。

## もしも押されてしまったら

もし相手のペースにはまってしまい固めに入られてしまったらどうするか？

この場合最も安直でしかも最も信頼できるのがカルフォルニアロマンスだ。小で出したときの信頼性は全キャラ中トップクラスの性能である。連続攻撃でない連係の場合、ほぼ100%返していけるので押されてしまったら迷わず出していこう。

また地上での固めの場合はバクチで大カルフォルニアロマンスを出してもいい。これも割り込み性能は高くしかもヒットすれば一気に相手を押し戻していけるのでブラスターはめに持っていきやすいのである。



最強クラスの割り込み技。

全く別のラッシュ回避法として、緊急回避動作というのがある。自分が画面端に追い込まれつつある時に相手の後ろに回り込んでそのままブラスターはめに持ち込んでいくというのが目的である。しかしいまいち頼りないかな。

## まとめ

とにかくブラスターはめが強いので、なるべく画面端に追いつめるようにしよう。そこからのバリエーションが増えればほぼ勝ったも同然。目指すは3タテだ。

# キング

このK.O.F.シリーズで、今回はかなりの変化を見せたキング。克服すべき課題があるので、まずはそれからものにしていこう。

## ベノムは確実に出せるようにしよう

ベノムストライクは、相手を攻めていく上で重要な技の1つである。

しかし、ガード方向からコマンドを入力してベノムを出そうとすると、ミラージュキックになりがちである。まずは、ベノムを出したいときに出せるようにする必要がある。コマンド入力の感覚としては、⬅➡とレバーを操作してみるといい(これは相手が右側にいるとき)。これは、あくまでも感覚として捕らえてほしい。すでに、いつでもベノムを出せるというのなら、その自分なりのやり方で構わない。

では、ミラージュキックをガード、またはヒットさせたあとの状況を見てみよう。この技は、技の硬直時間が長いほうなので、ヒットさせてもキング側が先に動けるということはない。このあとにとる選択肢は、

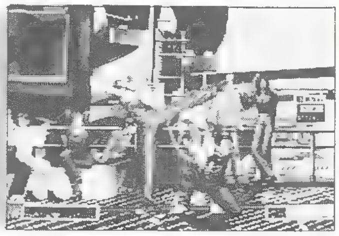
①緊急回避動作前or後
②バックジャンプ大キック

の2つが大まかなところ。

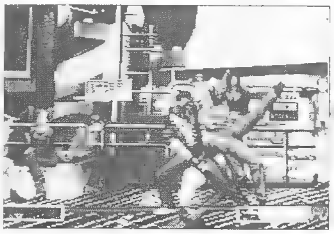
①の前転は、対ジャンプ攻撃とふっ飛ばし攻撃用だ。ただし、この場合において相手のふっ飛ばしを前転で回避したとき、相手の後ろに回ったり回れなかったりすることがあるので、注意。

後転は、こちらの前転を小足払いや必殺技で潰そうという相手に対してのものだ。が、ふっ飛ばし攻撃には負けてしまう。後転してからの行動も先読みでしなければならなくて、必殺技をよく出す人にはベノムストライク。こちらの後転に反応してくる人にはしゃがみ大パンチ。何もしてこない人には小or中ジャンプ攻撃を仕掛けてみよう。

2は、ほぼ対足払い専用の技になる。が、無理にこれらの方法を使う必要もなく、ガードして相手の出方を様子見ることも必要だ。



ガードされたら…



相手がふっ飛ばしを出してくれれば、タイミング的に前転で回避できる。

## 連係攻撃を使うべし!

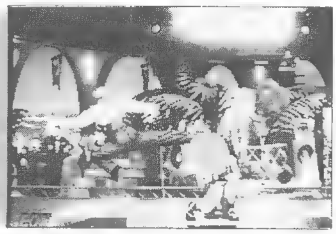
その前に、まずは使う技とその技の説明をしておこう。連携に組み込む必殺技は、ベノムとサプライズローズだ。ベノムストライクは、少し離れた間合いから出して相手にガードさせれば、技の硬直に関しては問題ない。が、目の前でベノムだけをガードさせた場合は、相手のほうが先に動けるようになってしまう。

サプライズローズは、相手にガードさせた場所によってスキの大きさが違うので、ガード後に先に動けたり動けなかったり…ほぼ同時に硬直が解けたりと様々である。どちらかというと、大で出したほうが、相手にガードさせていられる時間が長い。キャラによっても変わってくるぞ。例えば、舞などは姿勢が低く、ガードさせていられる時間が短いので攻めにくい。ガードポーズを見てもわかるように、足が前に突き出ていないキャラに対しては、着地寸前までガードさせることができないのだ。後ろに突き抜けてしまうこともある。相手の後ろに回ってしまったら、小足払いから入るといいだろう。

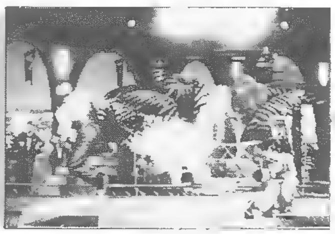


これは舞のキャラ特典か!?

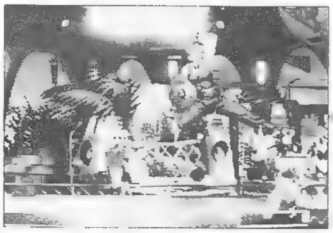
では、連携の組み立てを紹介していこう。最初は、オーソドックスなジャンプ攻撃からのパターン。ジャンプ大キック・小足払い×α・ふっ飛ばし攻撃・小ベノムストライク・中ジャンプ大キック…という連携がある。小足払いからふっ飛ばしに移行する間は少し時間があるので、相手の小技に割り込まれるときがある(足払いを出す相手なら大丈夫)。足払いの数を増やすなり減らすなりして、相手に好きにさせないようにしよう。小足払い・大足払い・ベノムストライクでもいいぞ。



ふっ飛ばしにキャンセルをかけて。



小ベノムストライク!



すかさず中ジャンプ攻撃を仕掛けよう。

また、ふっ飛ばし・ベノム・相手との間合いに応じて小or大サプライズ・小ジャンプ攻撃というのもある。ふっ飛ばし攻撃自体にキャンセルをかけて、サプライズローズを出してもいいだろう。ただ、ガードされるとゲージを溜めさせてしまうので、相手のダウンを奪ったときやスキがあったら、挑発を行おう。

## トルネードキックをどこで使うか

トルネードキックの使い所は、バクチと連続技狙いのみで、連携に組み込むことはほぼない。バクチで出すときというのは、相手のジャンプ攻撃を先読みして出したり、少し離れた間合いから奇襲技をして使う。どうせバクチで出すのなら、思い切って大で出すようにしよう。連続技に関しては、連続技のページを参照して下さい。

だが、はずしてしまったときのことを考えると、バクチはやはり控えたほうがいいだろう。

## ジャンプ大キックは有効に使おう

キングのジャンプ大キックは下方向にとても強く、しゃがんでいる相手にもヒットさせることができる。舞などしゃがみ状態の低いキャラには当てにくいが、それでも利用価値はとても高い。要するに、相手にジャンプ攻撃で跳び込んだ時点で、すでに2択攻撃を仕掛けているのだ。この2択は、ただ単に小ジャンプ大キックと足払いのこと。このジャンプ大キックの味をしめてしまうと足払いを使わなくなりがちなので、単純な攻めにならないよう工夫しよう。5発ヒットさせれば、相手を



## 足で相手を黙らせろ！

### King

# 対戦攻略

攻めの組み立てが重要！キングで相手を封じられればたいしたものだ。

担当：ワイルダーKEI



この間合いで相手の行動を先読みして…



大トルネードキック！ しかし、あまりにも危険すぎる!!

気絶させられるということも重要な要素の1つだ。自分で何発ヒットさせたか、心の中で数えておこう。5発ヒットさせても気絶させられないという場合は、1発1発ヒットさせる間が長すぎて、相手の気絶値が回復してしまったせいだ。

それでは、そのバリエーションの幾つかを紹介しよう。

まず、ジャンプ大キックから始まるわけだが、そこからすぐに昇り垂直小ジャンプ大キックにいってもよし、その前に小足払いを1つ加えておいてもよしだ。昇り垂直小ジャンプ大キックは、ヒットさせれば着地に反撃を受ける心配がない。が、斜め前小ジャンプの場合は着地に反撃を受けてしまうので、このときは少し引き付けてから出したほ



ジャンプ大キックで跳び込み。



すぐに後ろへ回る。



で、すぐ小ジャンプ大キック。近距離立ち小キックから連続技を狙ってもいい。

うがいい。

また、ジャンプ大キックのあとの着地後にすぐ緊急回避動作（前転）を行って相手の後ろへ回り、そこから2択を仕掛けるのもよしだ。ただ、間合いによっては後ろに回れないこともあるので気をつけて行動しよう。先ほど紹介した連携攻撃の中に、このジャンプ大キックモードを組み込んでみよう。

## 割り込みと防止策

割り込みとは相手の連携攻撃に対して、どの技で止めに入るか。防止とは、相手のジャンプ攻撃に対してである。

まずは割り込み。相手の連携攻撃に対してキングの使う技は、主に立ち大パンチ。出の早さもなかなか早くリーチも長い。相手の小技から大技に移る瞬間を先読みして出すと効果的。画面端に追い詰められたときなどに使ってみよう。そうでない場合は無理に割り込むことをせず、相手のジャンプ攻撃を読んで、緊急回避動作（前or後）を行うといいだろう。

続いて、相手のジャンプ攻撃の対策について。ここでは、



なかなかの活躍を見せる立ち大パンチ。

相手との間合いが中間ぐらいの距離として説明する。

キングの相手のジャンプに対する技は、立ち大キックである。出は遅いのだが、リーチは全通常技の中で一番長く、しゃがんでいる相手にも当てることができる。自分が連携攻撃を行っている最中に出してみるといい。相手を画面端に追い詰めたときなどが有効だ。だが、こればかりやっていると回避動作を行われるときがあるので、小足払いなど小技を出して牽制しよう。

一方、跳ばれてしまったときの対空技はどうすればよいか？ 言わなくてもわかる人もいると思うが、対空技にはしゃがみ大パンチを使っていこう。クラウザーなどのボディプレス系の攻撃には苦しいが、それでもかなり使っていけるぞ。



しゃがんでいる相手にも当たるのは嬉しい。

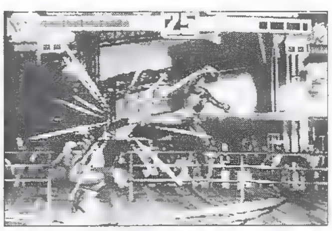
## 起き上がりを攻めろ！

これは、ごく単純な起き攻めのやり方だ。相手がダウン回避をしない場合は、ダッシュして近づき、寸前で垂直小ジャンプ大キック、または回避動作（前）で相手の後ろに回って近立ち小キック→大サプライズローズを出して攻撃しよう。別に、2択攻撃をでても構わないぞ。起き上がり必殺技を出すのが上手な人に対しては、素直に途中で止まってガードしよう。ふっ飛ばしを重ねておくという手もあるが…

## イリュージョンは大のほうで

'96では、ボタンによって質が少し変わっている。小で出した場合は出が早く、ガードされても硬直時間が短い。大で出した場合は、一度後転してから跳んでいき、硬直時間は小で出すよりは長い。が、利用価値の高いのは、大で出すほうである。なぜならば、今回のイリュージョンダンスには、無敵時間はほぼ無いと見ていい。したがって、相手のジャンプ攻撃に弱く、潰されてしまうのである。

しかし、大で出せば後転してくれるので、あいてのジャンプ攻撃を避ける感じになり、攻撃をしにいってくれる。相手のジャンプ攻撃を引き付けて出したほうが効果的だ。



こんな感じでかわせればOK。

あとは、自分達の手でキングを育ててほしい。

**IN** THE KING OF FIGHTERS '96

# 不知火 舞

## 舞の特徴をつかもう

最初に舞というキャラクターの特徴、特に強い部分を見ておこう。

**●通常技の基本性能が高い**

リーチが長く、攻撃判定の発生が早い技が多い。

**●超必殺忍蜂が強い**

無敵が長く、ダメージが大きい超必殺忍蜂はそれだけで脅威である。連続技にもなるため、その破壊力は計りしれない。



超必殺忍蜂は無敵の長い大でだそう。

**●強力な飛び道具を持っている**

軒並み他キャラの飛び道具が飛ばなくなった中で、端まで届く花蝶扇の存在は大きい。実際花蝶扇を追っかけて接近するのは舞の主戦法となっている。

**●対空性能が高い**

地対空、空対空共に最強クラスの対空技がそろっている。

**●気絶やガード弾きといったダメージ以外の要素を利用しやすい**

通常技の性能が良いためこれらのシステムを有効に利用できるようになっている。

**●しゃがみガードを崩しやすい**

しゃがんでいる相手に昇りジャンプ大キックがあたり、しかもそれにムササビの舞でキャンセルをかけることができるため、厳しい連係を組み立てることができる。

**●特に弱い部分がない**

総合能力が高いので特に弱点と呼べるような点がない。しいて言えば寝ているチンに当たる技がほとんどないということぐらいか。

最後のこの弱点のなさがポイントで、そのために舞は攻守自在のキャラになっている。あとは舞の強い点を生かせるように、相手の出方を見つつ効率良く闘っていくことを考えれば良い。

相手の出方とは、ずばり相手が攻めてくるのか待っているのかである。それぞれの場合によって舞の狙いは全く変わってくるのだ。

## 相手が攻めてくる場合、守勢舞

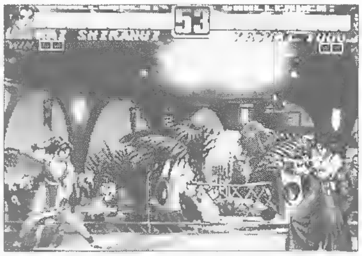
相手の攻めで最も怖いのは中ジャンプ攻撃である。いわゆる中ジャンプ間合いでは、舞の対空性能を持ってしても中ジャンプ攻撃に対抗するのは分が悪い。かといって中ジャンプ攻撃をガードしてしまっては、相手に完全に主導権が移ってしまいフローチャート化された攻めにさらされることになる。それはそれでなんとかなるのが舞の良いところで後述するが、まずは中ジャンプ間合いを嫌うところから守勢舞は始めるべきだろう。



この中ジャンプ間合いは危険な間合いだ。

**●中ジャンプ間合いを嫌って間合いを離す**

スタート時の間合いは、これすなわち中ジャンプ間合いなので、スタート時の行動の選択が中ジャンプ間合い時の闘い方と言える。この間合いでは空中ガードしながらの垂直ジャンプやバックジャンプが安全度の高い行動である。後転も有効だ。相手が中ジャンプなどで追っかけてきても届かないぞ。もちろん相手の着地には遠距離立ち大パンチを置いといてやろう。



中ジャンプが届かない間合いが、



ジャンプの昇りをつぶせる間合いで遠立ち大Ⓟは使おう。

中ジャンプとは真向からぶつからずに、相手の無理筋の攻めか、待ちを誘えれば成功だ。無理筋の攻めとは小ジャンプのことである。逃げまわるのも限界があるため、いつかは中ジャンプにつかまってしまうわけだがその時相手はやっとの思いで舞をつかまえたと思うだろうからラッシュをかけたがって、固めに小ジャンプを混ぜてくるだろう。しかし舞の遠立ち大パンチにジャンプの昇りを落とされる間合いでは小ジャンプであろうが自殺行為である。遠立ち大パンチは相手の地上技にでも打ち勝てることが多いので、よっぽど隙間のない固めでない限り、割り込む感覚で出していってかまわない。4発もヒットさせれば相手は気絶するので、しゃがみ大パンチキャンセル大龍炎舞などの連続技を入れてやろう。

## 相手が待っている場合、攻撃舞

前述の守勢舞に対して相手もこちらの出方を見るようになってくると、攻撃舞モードの出番である。舞の待ちは強いが攻めはもっと強い。ただし攻め合いになると空中ぶっ飛ばしの出し合いなどの消耗戦になってしまうので舞としては面白くない。やはり相手に様子を見させて一気にたたみかけるほうが良いだろう。

攻撃舞の目的は相手を画面端に追いつめて固めることである。そのためにはまず相手を画面端まで追いつめる必要がある。そこで重要になってくるのが守勢舞の時には使わなかった中ジャンプぶっ飛ばしや小花蝶扇だ。

中ジャンプ間合いからは中ジャンプぶっ飛ばし、それより遠間なら小花蝶扇を撃ってダッシュで相手に接近する。どちらの手段で接近してもそこからの選択肢はほぼ共通である。特に有効な選択肢は3つだ。

**●しゃがみ大キック**

高性能だがなかなか使う機会のないしゃがみ大キックだが、この状況では積極的に使っていきたい。しゃがみ大キックからはキャンセルで小花蝶扇か、大龍炎舞を出していこう。小花蝶扇はガードさせれば、さらにダッシュやジャンプで追っかけることができるが、花蝶扇を小ジャンプで跳び越してくる相手には使いづらい。大龍炎舞はしゃがみ大キック後ほぼ確実にガードさせることができるが流れが止まってしまいやすい。小龍炎舞は届かないので注意しよう。しゃがみ大キックがヒットした場合は大龍炎舞の硬直がとけた瞬間に小龍炎舞を出せば、相手の起き上がりに重ねる（少し遅れるけど）ことができるぞ。

**●地上ふっ飛ばし**

しゃがみ大キックと同じようにここからキャンセルをかけていく。しゃがみ大キックに比べてはるかにガード弾き値が高いので、ガード弾きポイントをかせいでおくときに使うとよい。

**●遠距離立ち大キック**

他の2つの技に比べてリーチが長く、小花蝶扇をダッシュで追いかけた時、少しでも早く固めにいきたい場合に重宝する。この技にはキャンセルがかからないが、相手とほぼ同時に動き出せるので、硬直がとけた瞬間に小龍炎舞を出しておこう。

## 相手を画面端に追いつめたら

前述の連係で相手を画面端



## 完成度が高くやり込む価値あり！

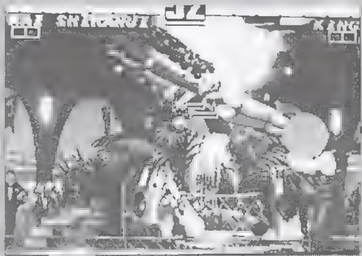
### *Mai Shiranui*

# 対戦攻略

なにかと強力になった今回の舞、ぜひ使いこなしたいキャラだ。

'96で舞に目覚めた：珈琲　ふりーく

### 相手を押していく連係



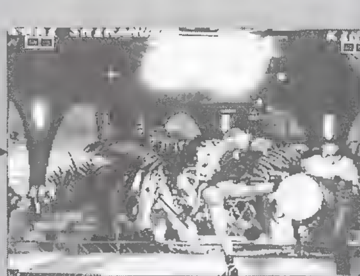
小ジャンプふっ飛ばしで接近する。



または端まで小花蝶扇を撃ってダッシュで接近する。



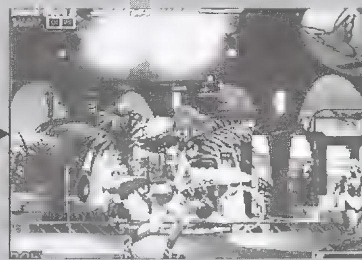
しゃがみ大キックで足元を狙って、



ふっ飛ばしでガード弾きポイントを稼いで、



遠立ち大キックでおさえこんで、



キャンセル小花蝶扇。さらに攻め続ける。



キャンセル大龍炎舞。確実にガードさせることができる。



小龍炎舞。キングに届くのだ。

まで追いつめたら、ここから舞のラッシュの始まりだ。ガード弾きがあるため相手はガードに徹することができず、割り込むにしても、単体の技がすでに強い舞の連係なので、なかなか割り込めるものではない。さらにいつも同じ場所で割り込まれる場合、舞側はそこで超必殺忍蜂が出せる。圧倒的に舞側有利な状況というわけだ。

画面端の固めはジャンプふっ飛ばしからでもスタートできるが、分かりやすくするため画面端でダウンしている相手に対する起き攻めという形で見てみよう。

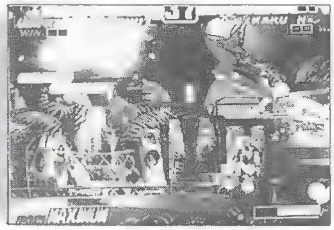
画面端の起き攻めの形としておすすめなのは2つある。

**●ふっ飛ばしを重ねる**

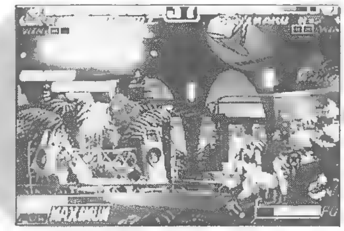
ほぼ密着でふっ飛ばし攻撃を重ねて、キャンセル小花蝶扇を出し、さらに遠立ち大キックで固める。ここまではほぼ一連の固めで、ここから出す技は割と悩むところだ。この間合いは舞にとって非常に中途半端な間合いである。この中間間合いでの闘い方は後述するとして、ここでは小ジャンプふっ飛ばしで近づいて固めを続けることを考えよう。小ジャンプが落とされるようなら遠立ち大パンチや龍炎舞、超必殺忍蜂などを出しておこう。

小ジャンプふっ飛ばしからは、再びほぼ密着での起き攻めのような状況になるので地上ふっ飛ばしや後述するバックジャンプ昇り大キックなどを出して固めをループにしておくとよい。小ジャンプふっ飛ばしからの地上ふっ飛ばしは、できるだけ間合いが離れないように小ジャンプふっ飛ばしを高い打点で当て、地上ふっ飛ばしを出す時もレバーを相手方向に入れておこう。

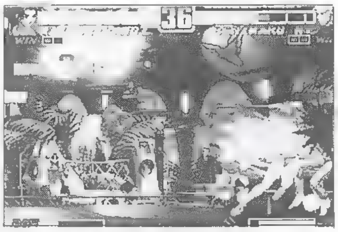
# 不知火 舞



空中ふっ飛ばしでガードを弾いて、



しゃがみ大パンチを入れて



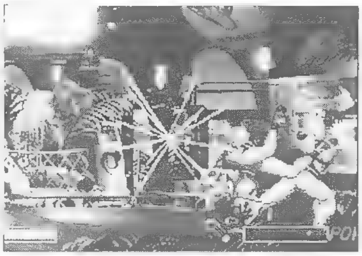
キャンセル超必殺忍蜂！大龍炎舞でもOK。

ガード弾きポイントがたまっているようだったら、小ジャンプふっ飛ばしの後にしゃがみ大パンチキャンセルで大龍炎舞や超必殺忍蜂を出せば、うまくガードが弾けて大ダメージを与えることができる。目安としてはふっ飛ばし攻撃や遠立ち大Ⓚを4発ぐらいガードさせてから跳び込めば、空中ふっ飛ばし→しゃがみ大パンチのどちらかでガードが弾けてくれるだろう。

●バックジャンプ昇り大キックを重ねる

バッグジャンプ昇り大キックは小さいキャラ以外のしゃがみに当たるので、ガードミスを誘いやすい。しゃがみの相手に当たるようにジャンプ大キックを出すには、ジャンプのレバーと大キックボタンを同時に入力するとよい。小ジャンプふっ飛ばしをガードさせてからなら、レバーをジャンプ方向に入れたままボタン連打でOKだ。

昇りジャンプ大キックからはキャンセルで小ムササビの舞を出そう。ただしこれはコマンド投げを持っているキャラにはやってはいけない。地上ふっ飛ばしの密着重ねもしかりである。



相手の割り込みを誘って超必殺忍蜂。MAXならさらに減るぞ。

小ムササビの舞をガードさせたらしゃがみ大パンチキャンセル小龍炎舞を出す。ヒットすれば連続技だ。ガードさ

## 画面端の固めループ



画面端でダウンしている相手の起き上がりにふっ飛ばしを重ね、

キャンセル小花蝶扇。

さらに遠立ち大キックで固める。

固めを続けるなら小ジャンプふっ飛ばし。

相手の起き上がりにバックジャンプ昇り大キックを重ね、

キャンセル小ムササビの舞をガードさせて、

しゃがみ大パンチ、

キャンセル小龍炎舞、

マークが割り込まれやすいポイント。
相手がどこで割り込んでくるかを読んで次の技の代わりに超必殺忍蜂を出してやろう。

# K.O.F '96

れた時は相手のほうが少し先に動けるか、かまわず遠立ち大キックを出そう。これをガードさせれば、地上ふっ飛ばしを重ねるパターンの遠立ち大キックをガードさせた間合いと同じになる。そこからの流れは前述の通りである。

この固めの割り込まれポイントは小ムササビの舞をガードさせた後と、小龍炎舞をガードさせた後である。割り込みが読めればお約束の超必殺忍蜂を出してやろう。



この中間間合いは出す技に困る。

## 中間間合いでの闘い方

遠距離立ち大キックをギリギリの間合いでガードさせたぐらいの間合い、すなわち遠距離立ち小パンチが届くか届



垂直ジャンプでの様子見は重要だ。

かないかぐらいの間合いは意外に出す技に困る。遠立ち小パンチを出すというのも悪い選択ではないが、連発して相手を押せるほどではなく、単発で使うくらいにとどめておいたほうがよい。

地上技としては今挙げた遠立ち小パンチか遠立ち大パンチを置く感じで出しておこう。少し踏み込んで遠立ち大キックも悪くない。

ジャンプなら小ジャンプふっ飛ばしで跳び込むか、垂直ジャンプで様子を見るか、バックジャンプで間合いを離すかだろう。垂直ジャンプからは空中ふっ飛ばしや小ムササビの舞のチャンスを待ちながら、空中ガードしておこう。

これらの行動で間合いが変われば、守勢舞や攻勢舞のパターンに入れるはずだ。相手の出方を考慮に入れつつ、闘いをすすめていこう。

## 舞の通常技をチェック

舞は通常技それぞれに個性があり、適材適所で使うことを考えるだけで楽しめるキャラである。ここでは舞の地上通常技の一つ一つにスポットを当ててチェックしてみよう。

**●近距離立ち小パンチ**

舞の技にしてはわりと連打でき、相手との間合いを離す時に使える。遠距離立ち小パンチになるまで使うのが一般的だ。大攻撃を振り回している舞が豹変して、ヒステリックに小パンチを数回押したりすると相手のリズムを崩せるかもしれない。

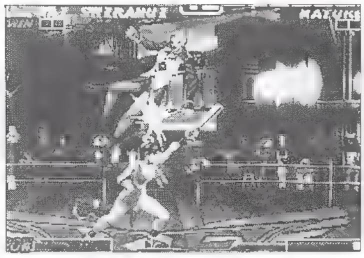
**●近距離立ち小キック**

小パンチに比べて対空の意味あいが濃くなる。ただし小パンチほど気軽には使えない。

**●近距離立ち大パンチ**

接近戦時の割り込み技として、投げとの自動2択として、連続技として、また対空技として重宝する高性能技。気絶値、ガード弾き値も高い。

**●近距離立ち大キック**



遠立ち大Pを出そうとして近になっても大丈夫。

大パンチに比べて攻撃判定の発生が遅い。その分キャンセルタイミングも遅くできるため、苦手なキャンセルを使いたい時に出そう。

**●しゃがみ小パンチ**

しゃがみ小キックよりリーチが長いためなんとなく使われていることが多い。技のモーションが楽しいのでどちらかというと見せ技である。攻撃判定の発生は遅いので立ちで使ったほうがよいかも。

**●しゃがみ小キック**

発生は遅いが立ちガード不可攻撃である点は見逃せない。しゃがみ小キックからは立ち小キックキャンセル必殺技といきたいところ。寝ているチンに当たる点も重要ポイントだ。

**●しゃがみ大パンチ**

近距離立ち大パンチに勝るとも劣らない高性能技、気絶値、ガード弾き値共に立ち大パンチにはおよばないが、



下段攻撃としても重要だが…。

で出すように心がけておけば龍炎舞や超必殺忍蜂でキャンセルをかけやすい。これらの必殺技がほかの必殺技に化けたり、投げになってしまう人におすすめの技だ。

**●しゃがみ大キック**

発生が遅い感がある上、リーチも短い感があるため、使うのをためらってしまう技。確かにしゃがみ大パンチなどと比べると発生は遅いが、他キャラならば一線級の技である。キャンセルもかかるし足払いとしては強力な部類に属するため、多用とまではいかないが、使っていくべき技。ただししゃがみ大キックを出したい間合いでは届かないことが多いのもまた事実。

**●遠距離立ち小パンチ**

この技のお陰で舞はほとんどのキャラに対して地上戦での主導権を握れる。発生が非常に早い上にリーチも長いため、普通なら反撃できないようなところで反撃できたりする。相手の技の出かかりを止めることもお手のものだ。しかしガードさせた場合先に動けるのは相手なので単発か2、3発でとどめておいたほうがよい。相手に相討ちをとられると被害はこちらのほうが大きいぞ。

**●遠距離立ち小キック**

牽制色の強い対空技。弱い技ではないが、しょせんは小技なのでダメージが小さく、ヒットしても損した感がある。

**●遠距離立ち大パンチ**

舞の強さの象徴。カリスマ的ともいえる強さを持つ対空技。地上の相手に対してもそれなりの強さを持ち、置く感覚で空振っても十分効果を発揮する。気絶値も高く、ほぼ4発で相手は気絶するぞ。

**●遠距離立ち大キック**

リーチの長さと、ガードさせた後、相手とほぼ同時に動き出せる点が魅力。足払いを上から潰すこともある。固めになくてはならない技だ。



へんてこなキックだけど使い所を選べば強力だ。

**●地上ふっ飛ばし**

ガード弾き値が高く、攻撃判定の出ている時間が長く、キャンセルがかかるというおいしい技。相手の起き上がりに重ねる技として重宝する。

# 藤堂 香澄

## ふっ飛ばしの使い方

香澄の技で最も多用されている技はふっ飛ばし攻撃だろう。地上ふっ飛ばしと空中ふっ飛ばしをうまく使えば、それだけでもある程度の戦果をあげることができる。しかしこれだけでは非常に読まれやすく、読まれてもなお打ち勝てるほどの強さは持っていない。

とはいえ結局ふっ飛ばし攻撃に頼らざるを得ない部分もある。そのため香澄は地上ふっ飛ばしが最も生きる中間間合いで闘うと良い。

攻防ポイントが常にこの間合いになるように、つかず離れずで闘っていくのがBESTな闘い方だ。



この間合いが香澄の得意間合い。

## 得意間合いのとり方

地上ふっ飛ばしは、リーチが長く、それが届く中間間合いまで接近することはそれほど難しくはない。しかしその間合いに近づくためには中ジャンプ間合いを越えなくてはならず、そこで中ジャンプされて主導権を握られてしまうことも少なくない。

となるとK・O・F'96のセオリー「跳ばれる前に跳べ」通り、香澄も相手に中ジャンプされる前に中ジャンプして接近すべきだろう。中ジャンプして接近すべきだろう。中ジャンプから出す技もやはり、空中ふっ飛ばしが良い。ジャンプ大パンチも魅力的ではあるが、相手の中ジャンプが予測される状況ではジャンプ大パンチでは心もとないし、香澄は空中投げを持っているわけでもないので、大パンチを使うメリットは小さい。

そんなわけで香澄の初手は中ジャンプ空中ふっ飛ばしとなる。それ以外では遠距離立ち大キックでおもむろに近づくという手もある。

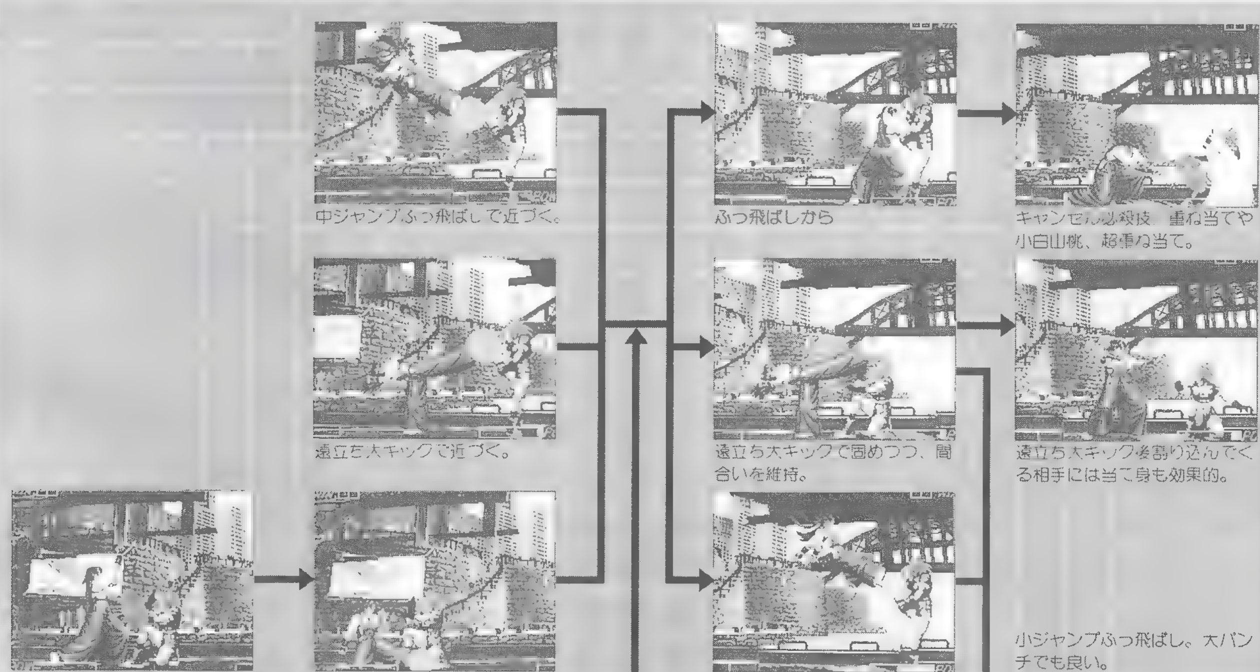
香澄はふっ飛ばし攻撃を多用するため、相手をダウンさせることが多い。ダウン回避されることも多いが、ダウン中は接近するチャンスなのでうまく利用していきたい。

相手の起き上がりには、ほぼ密着でしゃがみ小キックを重ねてキャンセル小白山桃を出しておけば得意間合いになる。小白山桃を1回だけガードさせるのがコツだ。しゃがみ小キックから小白山桃は連続技ではないが、これは仕方がないだろう。



相手の起き上がりを跳び越してからの空中重ね当ても面白い。

## 固めの大まかな流れ



ほぼ密着でしゃがみ小キックから

キャンセル小白山桃で得意間合いだ。

中ジャンプふっ飛ばしで近づく。

遠立ち大キックで近づく。

ふっ飛ばしから

遠立ち大キックで固めつつ、間合いを維持。

小ジャンプふっ飛ばし。大パンチでも良い。

キャンセル必殺技 重ね当てや小白山桃、超重ね当て。

遠立ち大キック後割り込んでくる相手には当て身も効果的。



# ちょーこんな奴に負けるなんて

## *Kasumi Todo*

# 対戦攻略

他キャラとは全く毛並みの違うキャラ。一撃離脱で使うのはもったいないなすぎるぞ。

担当：珈琲 ふりーく

### [illegible]からの固め

得意間合いをとることができたら、そこから固めていくのが基本戦法となる。この間合いでの選択肢の豊富さがそのまま香澄の強さにつながってくるのだ。というわけでその選択肢を個々に見ていこう。

**●地上ふっ飛ばし**

攻撃判定の発生の早さが魅力。最も多用されており気軽に出せ、割り込まれにくい。ヒットすれば相手はふっ飛ぶのでさらに近づくことも可能。ただしガードされた時は離れてしまうのが難点。

地上ふっ飛ばし後はキャンセル必殺技を出すのが常套手段。空キャンセルも重要なので確実に出しておこう。

**●キャンセル重ね当て**

大で出さないと当たらないことが多い。ふっ飛ばし後さらにもう1回しつこく固めることができる。ふっ飛ばしからの重ね当ては最も多用されており、形としても安定しているが、ふっ飛ばしがジャンプや前転でかわされていると、大ダメージを受ける危険もある。

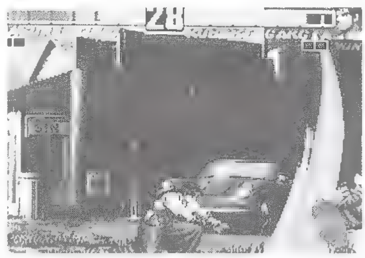
得意間合いからのふっ飛ばしキャンセル重ね当てをガードされた時の間合いは中ジャンプ間合いになるので、仕切り直し感が強い。画面端で大ならば、相手が先に動けるが、得意間合いを継続できるのだ。

**●キャンセル小白山桃**

空キャンセルになった時に効果を発揮するのがこれ。ふっ飛ばしをジャンプや前転でかわされた時に小白山桃がヒットする。重ね当てでキャンセルするより全体の硬直が短いため、テンポよく香澄を動かせるという点も見逃せない。

**●キャンセル超重ね当て**

ケージが赤い時に多用したいのが超重ね当てだ。削ってもヒットしてもOKなのでどんどん使っていこう。特にふっ飛ばしが画面端でカウンターヒットした場合は超重ね当てが連続で入るぞ。普通に画面端で超重ね当てを出しまくっても効果的だ。



赤くなった香澄は強い。相手を削り殺すぐらいの気持ちでOK。

**●小ジャンプ**

しゃがみガードを崩すことができ、離れず攻めを続けることができる。リスクも少なく非常に有効な選択。一点読みされない限り返されにくい。小ジャンプから出す技は、迷うところなので、それぞれのメリット、デメリットを見てみよう。

**●小ジャンプ空中ふっ飛ばし**

小ジャンプ中に落とされる危険が少なく、ダメージもそこそこというお得な選択。ヒットすれば相手はダウンするし、ガードされても得意間合いのままなので、さらにここから何で攻めるか選択することができる。

**●小ジャンプ大パンチ**

大パンチは2段とも相手に当てたいため、少し技を出すタイミングを遅くせねばならず、空中で落とされる可能性がふっ飛ばしに比べて高い。

ただし空中2段で相手のガードミスを誘える点や、ヒットすれば連続技を狙える点は無視できない。ガードされた時は得意間合い、ヒットした時はそのまま竜巻槍打がおすすめだ。

**●小ジャンプ小キック**

ダメージ的には小さいのでどちらかというと嫌がらせで使う。昇りジャンプ小キックがしゃがみガードの相手に当たるので2、3回小ジャンプ小キックとしゃがみ小キックの2択で相手を惑わそう。冷静に割り込まれるとこちらのほうが被害が大きいので頃合いをみはからってしゃがみ小キックに小白山桃でキャンセルをかけて得意間合いに戻しておこう。もちろんこの連係に竜巻槍打も混ぜていくと良いのはいうまでもないだろう。

**●遠距離立ち大キック**

リーチが長い上に、前進するためうまく使っていきたい。ネックは攻撃判定の発生の遅さと、ガードさせた時に相手が先に動ける点だ。普通に考えると致命的な技性能だが、ジャンプが多用されるK・O・F'96では十分に効果的な技なのだ。相手のジャンプしかかりをつぶしながら前進して得意間合いを維持してくれるので使わない手はないぞ。

**●しゃがみ大キック**

K・O・F'96では立ちガード不可攻撃よりしゃがみガード不可攻撃のほうが怖いため、しゃがみガードがおろそかになりやすい。得意間合いではギリギリのところだが、届きそうな時に時々使ってやると割とくらってくれるものだ。ただしガードされた時はキャンセルをかけても仕切り直しになりやすい。キャンセルについては地上ふっ飛ばしに準じる。



相手と離れてしまうがしゃがみ大キックは有効な選択肢の一つ。

**●当て身**

遠距離立ち大キックの後は絶好の当て身ポイントだ。突進必殺技で割り込んでくる相手には滅身無投、地上ふっ飛ばしなど地上通常技で割り込んでくる相手には殺掌陰蹴を使おう。特に対マチュア戦で効果を発揮するぞ。

香澄の魅力はこの得意間合いでの独特な固めにあるだろう。厳しいバリバリの固めではなく、中途半端なタイミングの固めがいつ終わるとも知れず続く、という怪しげな攻めが香澄の醍醐味だ。

### 得意間合いでの選択肢評価表

| | 対ジャンプ技 | 対地上技 | 対ガード | ガード後 | 期待ダメージ |
|---|---|---|---|---|---|
| ふっ飛ばし | | | △ | △ | |
| 遠立ち大キック | ○ | △ | × | ○ | △ |
| しゃがみ大キック | △ | [illegible] | [illegible] | △ | △ |
| 小ジャンプふっ飛ばし | ○ | [illegible] | ○ | [illegible] | ○ |
| 小ジャンプ大パンチ | △ | ○ | [illegible] | [illegible] | |
| 小ジャンプ小キック | ○ | △ | [illegible] | × | × |
| 滅身無投 | [illegible] | △ | × | × | ○ |
| 殺掌陰蹴 | × | △ | × | × | ○ |

#### 表の見方

[illegible]

# バイス

マチュアのほうが使いやすく、使用人口も多いと思われるのでちょっとマチュアとバイスの性能の違いのほうから簡単に説明していこう。

**●キャンセルのかからない技が多い**

マチュアができて、バイスができないのはしゃがみ大Kの2段目と立ち小P。立ち小Pにかからないのはちょっと痛いかな。

**●地上ぶっ飛ばしが弱く、空中ぶっ飛ばしが強い。**

全キャラ中最強クラスの地上ぶっ飛ばしを持つマチュアに対し、最弱レベル。忘れてしまってもいい。

一方の空中ぶっ飛ばしは下方向への判定が強く、カウンターで2ヒットするバイスのほうが強力だ。

**●パンチの威力が高く、キックの威力が低い**

見た目は同じ通常技でも、パンチ系の技は、マチュアのものの1・5倍近い威力を持つ一方、キック技はマチュアのほうが威力が高い。この辺を考えて連続技等に使用する技を選択していこう。

**●近立ち小K1段目が立ちガード可能**

このため、マチュアに比べてガードを上下に振るのが格段に難しくなっている。つまり、ジャンプ小K→立ち小Kはガードに対しては全く無意味なコンビネーションというわけだ。下段のしゃがみ大Pと必殺投げのゴアフェストを組み込んでいかないと勝ち目はないぞ。

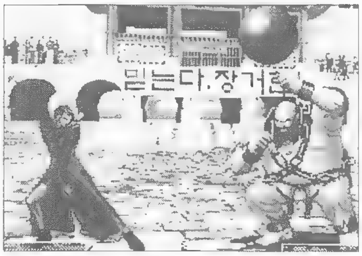
**●移動手段がジャンプのみ**

これはもうどうしようないとはいえつらい。ジャンプを封じられているときは無理に接近しようとするだけでなく、その場で戦うすべを身につけよう。

**●歩きポーズ（判定）が大きい。**

バイスはマチュアと違って歩くと前傾姿勢になるが、これには見た目通りのやられ判定が残っている。レバーを前に入れた瞬間に、やられ判定が1キャラ分ほども前にでてしまうのでかなり具合が悪い。

特にディーサイドなどの入力時に注意しよう。



ここでディーサイドの入力をすると、レバー前と同時に、



前傾姿勢になり、いきなり喰らう。

使える技の少ないバイスは、まずなにより、対戦において狙っていく技をはっきりさせておこう。

ダメージ面から見た場合、狙いとなるのは以下の3つ。

**●ジャンプ大P→近立ち大P（2段）→大ディーサイドの連続技。**

パワーゲージMAXでない時の狙いはなんといってもこれ。飛び道具などを読んで、中ジャンプから狙っていこう。

大パンチの威力がマチュアのものより大きく、相手の体力を半分持っていく。

**●カウンター空中ぶっ飛ばし（2段）**

地上にいる相手に対しては非常に強力な空中ぶっ飛ばし。

カウンターヒットによって2ヒット、純粋にダメージが2倍になり、ゲージの約3割、ゲージMAX時なら約4割を奪い取る。特にパワーゲージMAX時は威力が上がる代わりにほとんどの連続技が入りにくくなってしまうので、MAXネガティブゲインが使えない状況ならこれを第一の狙いにしてもいいだろう。



パワーMAX+カウンターなら一発でこんだけ減る。狙え！

また、ゲージMAX時はカウンターを受けやすくなるので、レイヴナスやアウトレイジなどをガードさせて、あえて相手のゲージをMAXにしてしまうのも一つの手だ。

**●（連続技からの）ネガティブゲイン**

基本的にノーマル時のネガティブゲインは威力が低く、無理してまで狙うようなものではない。もちろん確実に決められるような状況なら決めておくにこしたことはない。

やはり積極的に狙っていくべきはMAXネガティブゲイン。連続技ページでも紹介している、ジャンプ小K→立ち小K→しゃがみP→ネガティブゲインの連続技で決めるのが実戦的だ。

移動系必殺技もなければリーチが長く、隙の少ない地上技も持たないバイスが自分から攻めようと思ったらジャンプ、それも小ジャンプや中ジャンプに頼らざるを得ない。

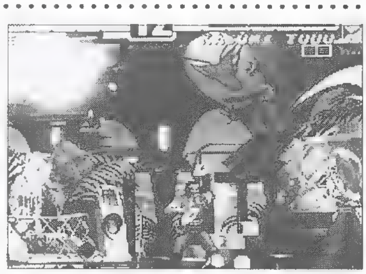
このとき使う技は、

**●小キック**
**●空中ぶっ飛ばし**
**●ジャンプ大P**

の3つ。基本的には相手を画面端に追い込みたいときは小キックで跳び込み、ゴアフェストを狙う。空中ぶっ飛ばしは追い込んでから、つまり相手の選択肢にジャンプの可能性が少ないときに使うと効果的。狙いがガードさせる、またはカウンターでヒットさせるところにあるためだ。

ジャンプ大Pは完全に連続技狙いだが、判定自体は強いので普段から使っていってもかまわない。

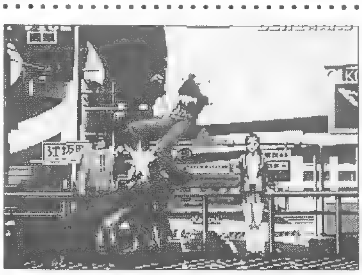
これらの跳び込みは、遠くからいきなり中ジャンプなどから仕掛けてもかまわないが、近距離で小技をガード、またはヒットさせてから小ジャンプというのもおすすめ。ジャンプ攻撃からの攻めがガードされたときなど、そこからさらに小ジャンプで畳みかけるのが唯一バイスでラッシュと呼べる攻めだ。



地上対空の中では信頼度は高い。足払いにも強いぞ。

ほとんどのキャラの攻めの中心が小ジャンプや中ジャンプ。素早く間合いを狭めることのできるしゃがみガード不能攻撃である。当然これに足払いや投げなどが混ざってくるのでガードで防ぎきるのは至難の業である。

バイスの対空の中でもっともオールマイティーかつ頼りになるのが、遠距離立ち大キック。でるのが多少遅く、小、中ジャンプに対しては先読みでコンビネーションの中に組



小J昇りレイヴナスも削り+相手のゲージ溜めとして使える。



# 技の狙いを絞っていこう

## Vice

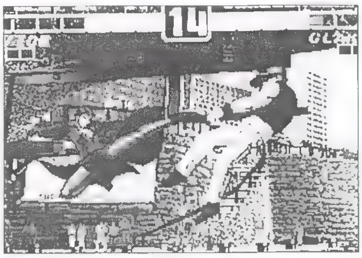
# 対戦攻略

投げだけでも打撃だけでも気持ちよくならないよぉ

担当：ギィ

み入れていく必要がある。ノーマルジャンプ、大ジャンプに対してはしっかりと間合いとタイミングを合わせて使っていこう。

そしてバイスの攻めもジャンプ中心だが、小、中ジャンプに対してノーマルジャンプなどで上をとられてしまうとこちらのジャンプをつぶされ、そのまま相手の攻めに持ち込まれてしまう。このような場合、大ジャンプ等で相手のさらに上を取る、というのが96空中戦セオリーのひとつだが、ジャンプ力のないバイスの場合、なかなか上を取ることができない。そこであえて上を取ろうとはせずに、ジャンプと同時に大Kがいい。特に真上付近からの攻撃に対しては、バックジャンプから使うことで立ち大K以上の効果を発揮するぞ。




ジャンプにジャンプを合わされたときはこれ。仕切り直しにもいいぞ。

### 気持ちいい?痛い? どっちを使うの?

バイスはゴアフェストと超必殺技のネガティブゲインという2つのコマンド投げを持っているが、投げ間合いは大きく異なる。ネガティブゲインは非常に間合いが広く、しゃがみ小Pが届きさえすればキャンセルネガティブゲインが確実に決まるのに対し、ゴアフェストのほうはかなり短い。どちらもキャンセルで連続技に組み込んでいくのが基本の使い道だが、使う局面、使い方には意外と大きな違いがあるので注意しよう。

**●ゴアフェストの場合**

この技は、バイスの狙い云々以前に攻めの中で恒常的に狙っていくべき技だ。

狙うポイントは、

・ジャンプ小Kから
・近立ち小Kから
・前転から

といったところ。起きあがりや、相手のジャンプ攻撃ガード後などは投げ間合いの外であることなどがほとんどなのでこのような使い道には向いていない。

ジャンプ小Kがガードされた（されそうな）場合は立ち小Kにつなぐよりも直接ゴアフェストを入力しよう。ほとんどの場合、ジャンプ小K・立ち小Kが連続ガードになってしまううえ、投げ間合いの外にいってしまうことが多いためだ。しゃがみ大P（入力法2参照）や、ゲージMAX時には昇り小ジャンプ小Kなどでガード方向を上下に振るのも一つの手だ。

近立ち小Kからはヒット時、ガード時ともに狙い目。入力法3で、しゃがみ小Pが出るようにしておけばさらにそこから攻めを継続することが可能だ。

緊急回避からのゴアフェストを狙うポイントは大きく2つ、相手の起きあがりとジャンプ攻撃に対してだ。どちらも相手の裏に回り込むようにして狙うと効果的だ。

**●ネガティブゲインの場合**

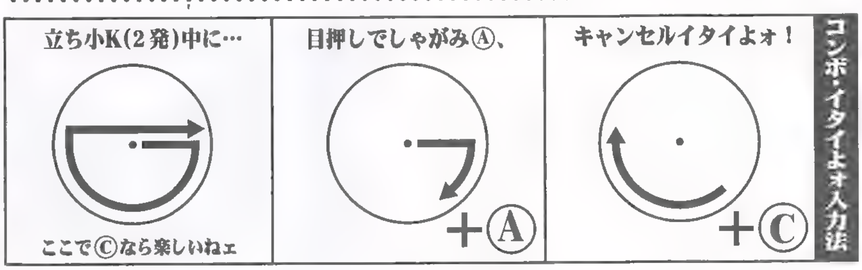
実に様々な使い道のあるネガティブゲイン。使えるようになったからといって無理に狙うより、チャンスに確実に決められるようにしていきたい。なによりあわてないことが重要だ。

狙うポイントは、

**・相手の攻撃をガード後**
**・自分の起きあがり**
**・連続技として**

最初の2つは使い方として似ている部分が多い。どちらも入力法1による入力がおすすめだ。

相手のジャンプ攻撃をガード中に、またダウンさせられ起きあがりに相手が近くにいたらダウン中に入力して、Cボタン押しっぱなしだ。




連続技として狙う場合、安定するのならおすすめはただ一つ、（ジャンプ小K）・近立ち小K↓しゃがみ小P・ネガティブゲインの連続技だ。

別にしゃがみ小Pをはさまず、直接立ち小Kキャンセルから狙ってもいいのだが、この場合、コマンド入力時間が微妙で、入力が早すぎるとゴアフェストになってしまい、遅すぎるとキャンセルにならないのだ。

しゃがみ小Pをはさめば、図のようにキャンセルゴアフェストと同じ早さでの入力が可能だ。また、立ち小K↓しゃがみ小Pは連続ガードになっていないので途中までガードされていても動こうとすれば小P→ネガティブゲインが入るぞ。

### コマンド投げ入力法

遠距離でいきなり出せば接近手段としてそれなりに使える遠立ち大Pだが、近距離ではその出の遅さが致命的。

そしてゴアフェスト、ネガティブゲインともに失敗時に出るのはこの遠立ち大Pである。それを防ぐ入力法をいくつか紹介しよう。ちなみに以下の図の入力法はすべてゴアフェストの場合のものだがネガティブゲインにも流用可能だ。

**入力法1**

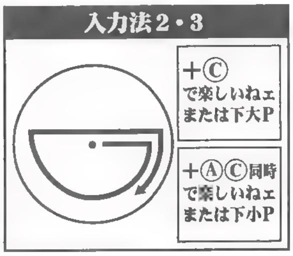
必殺投げのフォローがガードになる。

相手の攻撃ガード後に狙う場合、起き上がりに相手が近くにいるとき狙う場合におすすめの入力法がこれ。

硬直中早めにコマンドを入力しておき、Cボタンを押しっぱなしでレバーをガード方向へ。この入力で硬直が切れると同時に決めることが可能で、なおかつ相手が間合い外にいたり、ジャンプしていたりして投げが成立していなかった場合も通常技が出ずに済むし、ガードも可能だ。

立ち小Kから狙うときも意外と効果的で、小Kがヒットすれば連続技で投げが入り、ガードされても相手が何かしようとすればこれまた投げることができる。

**入力法2**




この入力法の場合、失敗時のフォロー技はしゃがみ大Pになる。

ジャンプ小Kから狙う場合、緊急回避から狙う場合におすすめだ。

小Kから狙う場合はガード方向を上下と振ることができるし、緊急回避からの場合は裏に回ってからの下段なのでやはりガードしにくい。

入力法3

入力法2と同じレバー入力で、ボタンをAC同時押しにすることで失敗時のフォロー技をしゃがみ小Pにする事ができる。ここからさらに攻めにいきたいときに使っていこう。

# 庵

K・O・F'95から草薙京のライバルとして登場した庵。

今作で京が闇払いが使えなくなり、戦闘スタイルが大幅に変わったのに対して、庵は前作と同じ技+屑風という強力な投げ技を引っさげて再度登場。

前作でも強かった庵がさらにパワーアップしたってわけだ。

その影響かどうかは知らないが、巷では庵使用率が多いわりに、対戦相手からはその強さ故に、嫌われる傾向にあるようだ。

本誌でも書いたが、強いから使っている人は別として、筆者のように好きだから使っているプレイヤーにとっては「キャラが強いから」と言われるのは気持ちいいものではない。しかし、事実庵は強い。が、だからといって遠慮する事などないのだ。


庵にいったい何が起こったのか?

こうなったら、もうとことん強くなって相手を完全にねじ伏せてしまおう。

さあ、庵最強への道スタートだ。

## 庵の強さをとくと味わえ!

みんな好き勝手に強い強いといっているが、何がどう強いのか、ちゃんと認識しているのかな?

ここではその強さの秘密を紹介していこう。

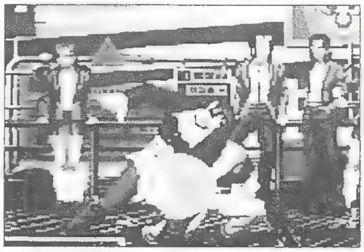
●**ジャンプふっ飛ばし(以下JCD)**

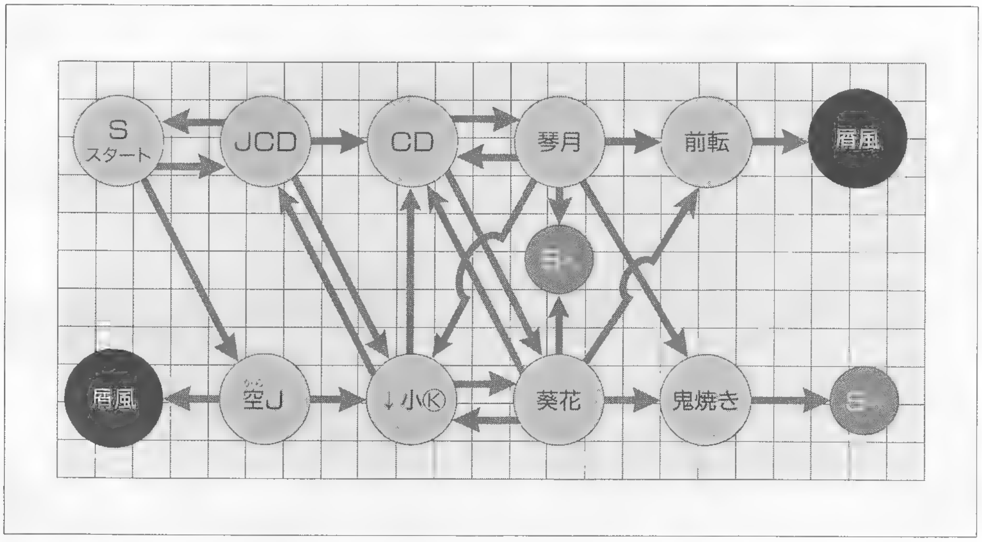
…この技は斜め下方向に判定がめっぽう強く、ガードクラッシュもさせやすい。

自分より高い位置に跳ばれなければまず負ける事はないのでジャンプしたら常にこれを狙おう。

●**ふっ飛ばし(以下CD)**

…出も早く、判定も強い。


その気になれば5段も可。もう1セットでふっ飛び確定。



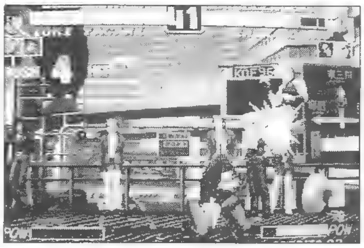

さらに特殊入力(多段ヒット技ページ参照)により多段ガードさせることもできる。

●**しゃがみ小キック(以下↓B)**

…この技自体が強いわけではないが、キャンセルで葵花につなげることができるのが強み。

これにより牽制のつもりで出した小足から一気に体力を奪う事ができる。お手軽かつ強力だ。

●**屑風**


↓B葵花だけでこの減り。しっかりマスターしよう。

…このゲームでシステム上強いとされるコマンド投げだ(コマンド投げのコツページ参照)。当然?庵も持っている。しかも庵の場合はその投げ自体に攻撃力はなく、きめた後一定時間相手を無防備にする技だけの特殊な投げなのだが、使い方によっては恐ろしい技になりかねない。

●**ほかの必殺技**

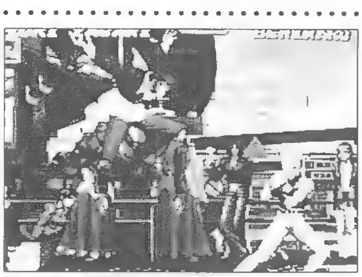
…庵の必殺技はどの技も使い勝手がいい。さすがに空振ってしまうと隙があるが、当ててしまえば(ガードでも)ほとんど隙が無い。

## この攻撃に耐えきれるか?

基本的な庵の攻めはジャンプから始まる。

ジャンプの大小は、間合いによって使い分けるのは当然として、そこからの攻めは図にまとめたので参考にしてくれ。

対空が強いキャラや、跳び込みたくないor跳び込めない時には、いきなり葵花を出すのも効果的。


すべてはここから始まる…ってね、ちょっと大げさ?

近距離では↓BかCDを出し、その後は上の図の通りに攻めるのがいいぞ。基本にして強力な連続技をくらえ!

連続技のページが別にあるのでここでは基本しか載せないが、実は基本だけで十分強いのだ。

●**↓Bキャンセル葵花**

…これが出来なければ話にならない、と言いたい所だが、意外と葵花が最後までしっかり出せない人が多いようだ。

出せない人の手元を見てると、画面の動きや音にタイミングを崩されて、コマンド入力のタイミングが不安定な人が多いようだ。

慣れないうちは画面を見ないで、手元を見ながらタイミングを体に叩き込もう。

●**立ち大パンチキャンセル葵花or琴月**

…屑風の後に最低入れておきたい連続技だ。ちなみに大



## 楽には死ねんぞ！

## *Iori Yagami*

# 対戦攻略

ちょっとズルイような気さえする。強キャラだぞ。

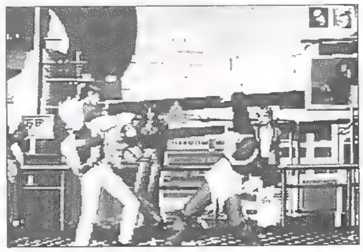
担当：CHU

### 葵花返し技表

| キャラ名 | 対『葵花』技 |
|---|---|
| 草薙京 | ○鬼焼き　○MAX大蛇薙 |
| 二階堂紅丸 | —— |
| 大門五郎 | ▲天地返し |
| 八神庵 | ○鬼焼き　△八稚女 |
| マチュア | △ヘブンズゲイト |
| バイス | —— |
| ギース・ハワード | —— |
| ヴォルフガング・クラウザー | ▲カイザースープレクッス |
| MR.ビッグ | —— |
| テリー・ボガード | ○ライジングタックル |
| アンディ・ボガード | △超裂破弾 |
| ジョー・ヒガシ | ○タイガーキック |
| リョウ・サカザキ | ○猛虎雷神剛　○虎咆　△龍虎乱舞 |
| ロバート・ガルシア | ○龍牙　△龍虎乱舞 |
| ユリ・サカザキ | ○ユリちょうアッパー　△飛燕鳳凰脚 |
| レオナ | —— |
| ラルフ | △バリバリバルカンパンチ |
| クラーク | ▲スーパーアルゼンチンバックブリーカー |
| 麻宮アテナ | △シャイニングクリスタルビット |
| 椎拳崇 | ○龍顎砕 |
| 鎮元斎 | ○望月酔～鯉魚反蹦 |
| 藤堂香澄 | ○白山桃 |
| 不知火舞 | ○飛翔龍炎陣　△MAX超必殺忍蜂 |
| キング | ○トルネードキック(小)　△イリュージョンダンス |
| キム・カッファン | ○飛燕斬　△鳳凰脚 |
| チャン・コーハン | ○鉄球飛燕斬 |
| チョイ・ボンゲ | ○疾走飛翔斬　△真！超絶竜巻真空斬 |

○＝2～3発安定して割り込み　△＝2～3発割り込みがムズかしい
●＝3発ガード後安定して割り込み　▲＝3発ガード後割り込みがムズかしい

パンチは遠と近どちらでもいいが、遠の方が攻撃力は高く、



この後ちょっとだけ歩くと入りやすいぞ。

琴月より葵花の方が攻撃力は高い。

### 過信しすぎて気い抜くな！

ここまで散々庵は強いという事をアピールしてきたが、やはり相手によっては苦戦を強いられる時もある。
逆に庵をやっていない人にとっては庵の弱点は気になるところだろう。
このページで庵の弱点を書くのもおかしいが、それによって庵の弱点を補えるようになれば、しめたものだ。
まず最初に葵花。この技は大で出した時はモチロン、小で出した時も2発目と3発目の間にわずかだが隙があるので、ここにキャラ別返し技を入れる事ができる。



リョウなんかは割と苦戦を強いられる相手だろう。

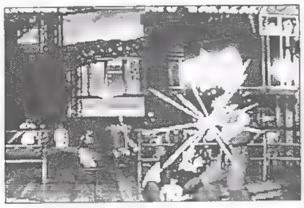
だが、表はあくまで葵花を最後まで出した場合の反撃技表なので、2発で止めた場合は反撃技はぐっと減る。
他にも全キャラ共通で、前転や後転で3段目を回避してコマンド投げなどをきめる方法もある。
次に八稚女のガード後にも反撃をくらう。一応反応の遅い相手にはダメもとでそのまま屑風を狙うか、通常投げ回避のためレバー下方向とボタン連打してみよう。



本当は庵の方が不利な状態なんだけど…。



返し技がないキャラも抵抗する事はできる。



返し技があるキャラはこのように返せるが…。



さぁいつもの中段だ、どうしようか…。

## IN THE KING OF FIGHTERS '96

# マチュア

マチュアはバイスと違い、強力な技を軸にした戦法が組み立てられる。よって簡単で強いキャラだと思われがちだが、その反面「誰が使っても同じ動き」になってしまう可能性が高く、いわゆる「強キャラ慣れ」されてしまう傾向が強い。ゆえにその強さの裏にある見えづらい「弱点」にも細かくチェックを入れ、それを理解しつつ補っていくことも大切になってくる。

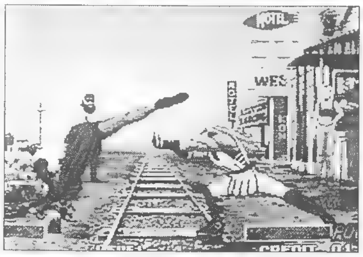
### ふっ飛ばして斬り刻んで

まずは、基本となる「強力な技」と「それの組み立て」を解説していこう。ここでいう強力な技とは、

●ふっ飛ばし攻撃
●メタルマサカー

の2つ。

ふっ飛ばしは「リーチ」「出の早さ」「攻撃範囲」「判定の強さ」「威力」のすべてを兼ね備えた、相手にしてみれば非常にやっかいな技。しかもキャンセルまでかかるので、ガードされてもお構いなしだ。空振りするとそれなりの隙ができてしまうが、ふっ飛ばし自体のリーチが非常に長いため、その隙に攻撃を入れることすら難しい。

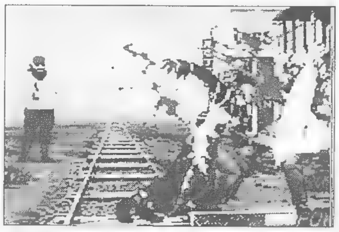


連発するだけでバリアと化する。判定も強いから大変。

もう一つのメタルマサカーは高速の突進技で、3ヒットするため威力もそこそこあり、なにより判定が強い。相手との距離を認識する範囲が広く、向こうの技が置いてあってもその外から斬ってしまえる。また、認識範囲が広いということは攻撃発生の早さにもつながり、具体的には大で出すことによって小攻撃からでも間合いに関係なく連続技にできる。さらにガードされたとしても、反撃が確定するほどの隙はほとんどない。



この程度の技じゃあ、



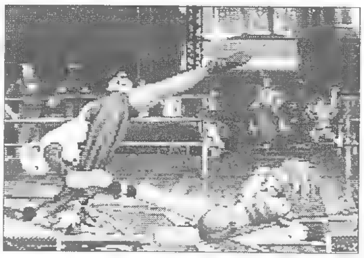
止まりませんことよ、オ～ホホホ。

この2つを軸とした場合、「ふっ飛ばしの届く範囲ではとりあえずこれを出し、当たれば良し、ガードされてもキャンセルメタルマサカーで削る。距離が離れたら直接メタルマサカーで突っ込むか、ふっ飛ばしの間合いまで図々しく歩いていく」といった戦法が確立できる。この技性能でこれをやられたら、ちょっと考えただけでも、相当きついのがわかるはず。

### 強さともろさは紙一重

しかしそのお手軽さゆえに、破られた時は極端にもろくなってしまうのも事実。

特に、姿勢を低くしながら低い位置を攻撃されると一方的に負けてしまうことが多い。メタルマサカーをガードされた後、ロバートクラスの足払いを持つキャラにはあっさり切り返されてしまう。また攻撃が直線的なので、離れた位



レオナ、キムあたりにはなかなかキツイ。

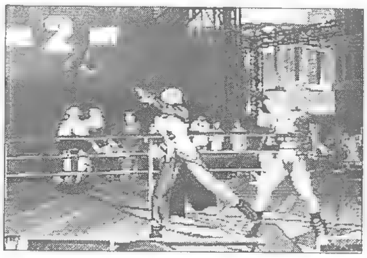
置での飛び道具&対空が意外とやっかいだ。もしこういった「返しパターン」を熟知している相手と闘う時は、こちらも基本戦法に枝葉を付けていく必要がある。

### 跳び込みは布石重視

地対地が苦しいようならば、まずは空中からの攻めを考えてみよう。つまり、跳び込みだ。

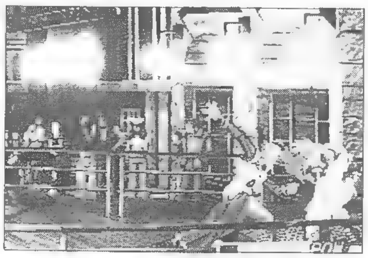
ジャンプ攻撃で使用するのは、おもに小キックとふっ飛ばし。小キックは2段技になっているので相手のガードを崩しやすく、下にも強いので地上の相手に対して威力を発揮する。ふっ飛ばしは後述するが、出の早さと攻撃位置の高さを利用して対空に使っていく。

小キックで跳び込んだ後は近距離立ち小キックにつなげるといい。これも2段技になっており、1段目は下段、つまり立ちガード不可になっている。さらに1、2段目のど



近距離の認識範囲はそこそこ広いので、ガードされても歩いてもう一度出すなどできる。

ちらにもキャンセルがかかるので、ヒットの有無を確認してから後の行動を決めることもできる。ガードされた場合メタルマサカーで削ってもいいが、さらにしゃがみ小パンチ・ふっ飛ばしなどで固めを続行しておくと、再度跳び込

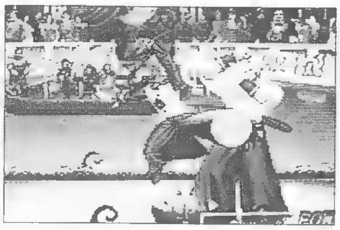


突然遠大Ⓟを出したりすると、タイミングが狂って食らってくれるかも!?

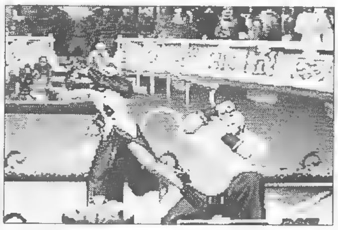
んだ時などに相手の反応を惑わせることができる。バリエーションは多いに越したことはない。

### ちゃんと相手しないと痛い目見るわよ

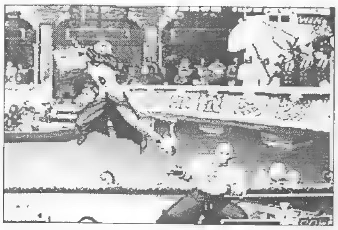
その近距離ラッシュで役に立つのが、小（中）ジャンプしてすぐに出す小キック。よほど背の低いキャラでないかぎり、しゃがみガードしているところにヒットさせることができる。当てた後も2段目



立ち→立ちから、



しゃがみが混ざって、



また立ち→立ちへ。見切れる!?



# あなたは私のカ・プ・セ・ル

## *Mature*

# 対戦攻略

技的には強力なものが揃っている。あとはその弱点を知れ。

担当：はまー

が出てフォローになるし、気力ゲージがマックスの時は地上技につなげることも可能だ（キャラによる）。これらのラッシュでガードを崩しつつ小技をつないでいき、最終的には大メタルマサカーにつないでいこう。威力が低くてもあえて小技で翻弄するのは、詰まるところここに集約される。

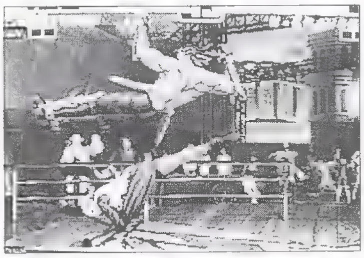
大抵のキャラがふっ飛ばしでの跳び込みをセオリーとしているため、小技中心での跳び込み&ラッシュには対抗があるかもしれない。が、威力の高い技につなぎやすいことを考慮すれば、このゲームの特性であるジャンプラッシュも決して悪くはない選択になるはずだ。

マチュアは、一度跳び込んでしまえば一気の攻めが期待できる。が、逆に跳び込まれてしまうと、これが意外と切り返すのに手間取る。

この短所は無敵やガード時間のある技がないことに起因しているが、攻められたからといって潮が引くまでお手上げ、というほどでもない。

まずは、跳び込みを直接かえすことを考えてみよう。方法がないわけではないのだが、いかんせん無敵（ガード）時間がないので、より確実性を持たせるためには細かい使い分けが必要になってくる。大まかなイメージは図を参照してほしい。

早出しで対処するのであれば、「ふっ飛ばし」「空中ふっ飛ばし」「デスペアー」の3つがメイン。ふっ飛ばしは一見先端部分のほうが強く見えるが、ちゃんと出ていればある程度頭上に来られても迎撃できる。デスペアーは完全に先読みとなるが、攻撃範囲が広く、小ならば地上の相手に当ててもあまり隙をつくらずに済むのがポイント。ほかの通常技（しゃがみ大キック・遠距離大キック・ジャンプ大キック）もかっこいいのだが、「狙っておとしたんだぞ」ということをアピールする程度に留まっている。



これでも一方的に返せている。恐れずに出そう。




とっさのことで前述の技が間に合わない場合、「しゃがみ小キック」「しゃがみ大パンチ」を使う。これは相手のジャンプ攻撃を、姿勢を低くしてスカすのが目的なので、絶対確実というわけではない。が、ジャンプ中に技を早出しすることの多いこのゲームでは、こうした返し方で相手のジャンプ攻撃を出すタイミングに迷いをつくっておくことも立派な戦法たり得る。



しゃがみ大Pは前にのめるので深い跳び込みをスカせる。

## レディに何もさせないのは失礼ですことよ

地上戦や対空がうまくいかず近距離でラッシュをかけられてしまった時は、相手の連携の隙間に割って入り、強引にメタルマサカーにつないでしまおう。マチュアはそれができるので、返せる時に返しておかないのはもったいない。

一番お世話になるのは、しゃがみ小パンチ。リーチがあり出が早く、キャンセルもかかる。ガード硬直中にしゃがんで小パンチを連打し、ヒットしたらすかさず大メタルマサカーでキャンセル。これだけでもそのまま固め続けられるよりは全然マシなはずだ。



小足・大足程度なら余裕でしょ。

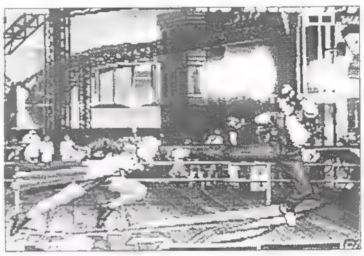
間合いが離れてきたら相手の連携の隙も大きくなってくるので、相討ち覚悟のふっ飛ばしを狙ってもいいだろう。

## 笑いたければ掴め!?

超必殺技のヘブンズゲイトはガードされると確実に反撃を受けてしまうため、やり込むほどに使わなくなりがち。しかし技の当たり自体は非常に強いし、決まればかなりのダメージが見込めるのも事実。決める機会があれば積極的に狙っていきたいところだ。

この技は出始めの無敵を生かすよりも、突進中の攻撃判定の広さに注目しよう。具体的にはふっ飛ばしが届かないくらいの位置から仕掛け、相手が攻撃を置いたところを外から吸ってしまうのが理想。

また、突進中は姿勢がかなり低いため、一部の飛び道具の下を抜けることができる。



そんな攻撃じゃ止まんないわヨ♥（この後吸い取る）

特にアテナ、ケンスウ戦では、キャンセルで出された飛び道具すら抜けることが可能だ。

## IN THE KING OF FIGHTERS '96

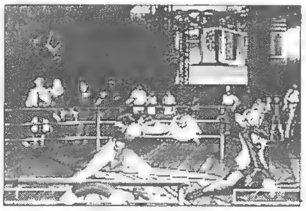
# 麻宮アテナ

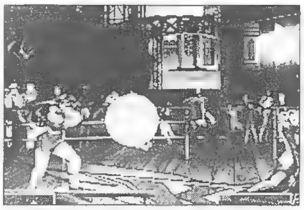
女の子だけにパワーはないものの、トップクラスの機動力を誇る麻宮アテナ。相手に反撃の余地を与えない、そんな闘い方を目指してみよう。使える技を選び出せ。

まずは、必殺技の簡単な使い方をここで説明しておこう。どの技も使うことが多いので、しっかりとその役割を覚えておこう。

●サイコボール

K.O.F.'96のなかでは、数少ない飛び道具必殺技。使い道はいろいろあるが、主な使い方は近距離戦での固めだ。大足払いやふっ飛ばし攻撃にキャンセルをかけて使い、反撃を受けないように攻め立てる。


ふっ飛ばし攻撃の先端をガードさせて…

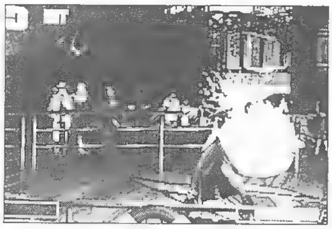

サイコボールが基本。大足払いでも可能だ。

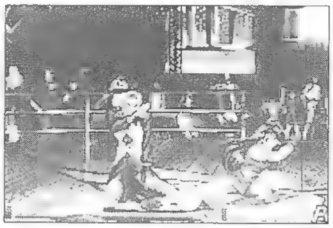
ただし、出した後の硬直が非常に長いため、先読みなどされて跳び込まれた場合、確実にダメージをもらうことになるだろう。よって無闇に使うのではなく、他の必殺技などと混ぜてポイント、ポイントで使っていこう。

●フェニックスアロー

ジャンプ中に使うことができる突撃系必殺技。弱強の違いは、降りるときの角度と最後の一撃の有無だ。

この技の使い道はいろいろと多い。弱は着地後の硬直が少ないので、テンポよく攻めるのに使える。中ジャンプや跳び越してから使い、着地後、小足払いなどの通常技につなげていくこともできる。

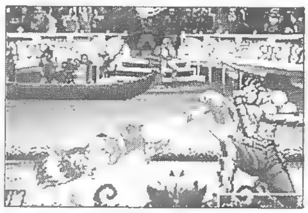

弱フェニックスアローの後は…

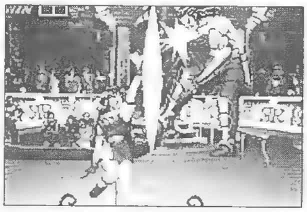

接近戦になるので、小足払いで応戦だ！

強のフェニックスアローは、使う位置によってはガードされても反撃を受けないほど離れるので、削りとしても使える。この技の削り能力はかなりのものなので、弱強混ぜてドンドン狙ってもいいだろう。

●サイコソード

無敵なのがないので、とっさの対空としては使えない。しかし、出きってしまえばそれなりに強いので、先読み対空としてはつかえる（大ジャンプならば、見てからでも間に合うぞ）。


強フェニックスアローは、先端を当てるように。


先読みならば、それなりに頼れる対空技だ。

強サイコソードはヒット数が多いので、連続技として使えばそこそこのダメージを与えることができる。近距離大パンチや小足払いにキャンセルをかけて使おう。ただし、外したときの隙が大きいので、十分に注意してほしい。

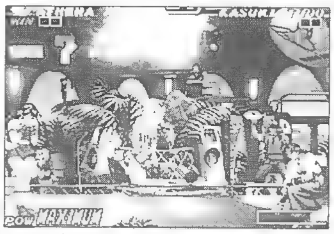
●サイコリフレクター

本来は相手の飛び道具を反射する必殺技なのだが、実際は攻撃にもちいることがほとんど。弱はその場で出し、ヒットすれば4ヒットになる。強は大きく移動してから出し、7ヒットする。強の移動距離は画面半分以上なので、奇襲としては役立つだろう。

この技はヒットすれば非常に強力で、フェニックスアローに次ぐ威力を持っている。気力MAXの強サイコリフレクターは、約4分の1は減らせるぞ。

しかし、出るまでが遅く、出した後の硬直が少しあるので、乱戦で使っていくのは無理がある。また、相手の気力ゲージがすぐ増えるので、挑発はこまめに入れていこう。

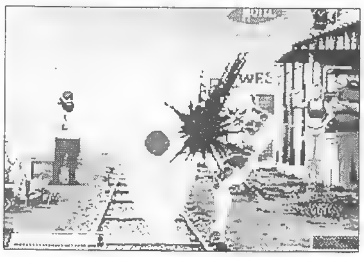

強力なリフレクターをヒットさせた後は…


挑発を忘れないように。

先端部分の判定が強いので、タイミングさえあえば対空技としても使えるぞ。かなりシビアだけどね。

●シャイニングクリスタルビット

とてつもなく強力だったり、


MAXならば、ほぼ無敵！ 起き上がりが有効だぞ！

使えるわけではないのだが、ポイント、ポイントで使っていけばそれなりの効果を発揮する。攻撃判定がすぐ出たり、下段判定になったり、空中で出せたりするので使い方はいろいろと考えられる。気力MAX、体力赤ゲージならほぼ無敵状態で出せるので、起き上がりなどに出す価値はあるぞ。

4ボタン同時押しで途中で止めることが可能だが、終わりぎわに隙が発生するので、無理して止める必要はない。クリスタルシュートとして飛ばしてしまおう。


上か下か、完全な読み合い。勝負をかけよう。

●サイキックテレポート

今回のアテナ最大の武器が、このテレポート。攻撃力も無敵もないただの移動技だがすべて使い方次第。

弱強の違いは、移動距離。弱は3～4キャラ分の移動だが、強は約1画面分は移動できる。相手キャラクターを無視して移動することも可能だ。

非常に使い方が重要なので、後に詳しく説明してみよう。

### 正面から叩け！

まずは、基本的な攻撃の組み立てを書いてみよう。



# 闘え！サイコソルジャー

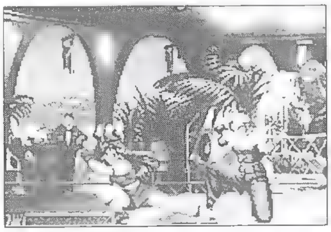
## *Atena Asamiya*

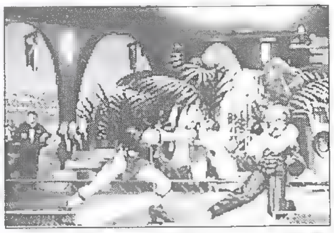
# 対戦攻略

カモシカのような足から生まれる、その機動力を生かして闘おう。

担当：ももやん

地上戦のメインとなる通常技は、立ちパンチ、小足払い、大足払い、ふっ飛ばし攻撃(C+D)の3つだ。立ち小パンチは出が早く、そこそこのリーチを持っているので、牽制として使うことができる。小足払いも同様で、接近戦ではかかせない。小足払いで離れたら、大キックや大足払い、ふっ飛ばし攻撃などのリーチのある攻撃につなげていくようにしよう。





ふっ飛ばし攻撃につなげてみる。これ基本。小足払いの後は…

ふっ飛ばし攻撃はアテナの通常技のなかでは、一番役に立つ技だ。出が早く、リーチがあり、さらにキャンセルまでできるのだから、文句はない。このふっ飛ばし攻撃にキャンセルをかけてサイコボールやテレポート、サイコリフレクターなどを使っていく。これが地上戦の基本といえるだろう。

ジャンプから攻めるときもやはり、ふっ飛ばし攻撃をメインに使っていく。これにキャンセルをかけてフェニックスアローを出していくのだ。フェニックスアローは、強弱を混ぜて使っていこう。強は反撃されないような間合いで使い、弱の後は接近戦の用意をしておこう。

## テレポートで瞬間決着！

約1画面分を一瞬で移動してしまう、サイキックテレポート。普通は近づくためだけに使ってしまうが、無敵などではないので、攻撃を出されると当たってしまう。では、どう使っていくか？　近づくためではなく、相手を撹乱させるために使うのだ。

前でも書いたように、テレポートは相手のキャラクターを無視するので、背後をとることができる。背後に回った場合、相手のガード方向が通常とは異なってくるのだ（対戦ページの冒頭に書かれている「対戦基礎」参照）。ガード方向を迷わせて、そこにダメージを与える、それがテレポートの狙いだ。

では、実際どう使っていくか？　突然目の前でテレポートしても、小技などで止められてしまうことが多いので、通常技をキャンセルして使っていこう。オススメするのが、ふっ飛ばし攻撃の後に技を出す習性がないかぎり、確実に背後にまわりこめるだろう。ただし、テレポートばかりでは単調になるので、ふっ飛ばし攻撃キャンセルサイコボールをメインに使っていき、ときどきテレポートを使うようにしよう。また、弱テレポートなども混ぜていくと、さらに混乱を招くだろう。

では、背後にまわってからどうするか？　基本的には、正面の状態と同じ攻め方でいい。ふっ飛とばし攻撃をキャンセルして、再びテレポートを使って今度は正面に移動するのだ。再びガード方向が逆になるので、まともにガードできる人はそういないだろう。途中に小足払いを2、3発混ぜていっても有効だぞ。

超必殺技が出せる状態ならば、テレポート↓ジャンプ↓フェニックスアローといった連携も考えられるだろう。

相手がダウンしているならば、近くで弱テレポートを連続して出しているだけでも十分に有効だ。起き上がり時に、どちらにいるかはそう判断できないだろう。

とにもかくにも、テレポートが対戦のキーポイントとなっているので、どんどん使って、自分なりの活用法を捜してほしい。



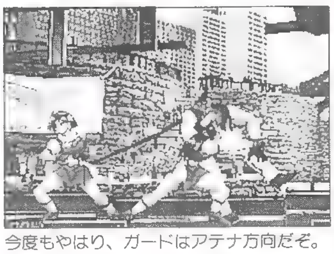
さらにふっ飛ばし！　ガード方向はアテナ側なのだよ。



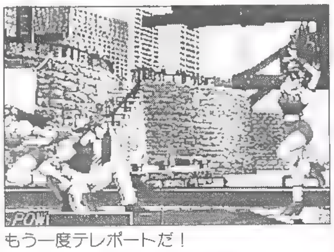
テレポートで裏にまわって…



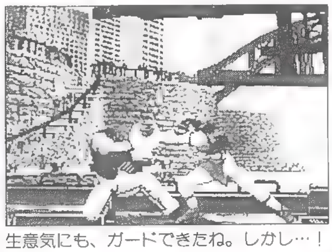
ふっ飛ばし攻撃キャンセル…



今度もやはり、ガードはアテナ方向だぞ。



もう一度テレポートだ！



生意気にも、ガードできたね。しかし…！



ふっ飛ばしキャンセルなどを使って、テレポートして…



背後から超必殺技！　確実になれば、強力な武器になるぞ！



相手の上で、テレポートで往復してみよう。いい感じだ。

# IN THE KING OF FIGHTERS '96

# 鎮元斎

機動力は最低クラスだが、それを補って余るほどの押しの強さと防衛能力をもっている鎮元斎。「最強」に一番近いキャラクターだぞ。

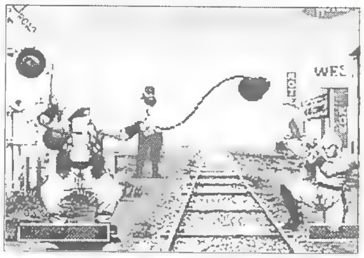
## 基本が大切です

まずは、チンの基本的な闘い方から説明してみよう。チンは機動力がとにかくないので、自分からガンガン攻め込んで勢いで勝つ、といった闘い方はできない。基本は中間距離で技を出して牽制し、跳び込んだところを迎撃してダメージを与えていく。

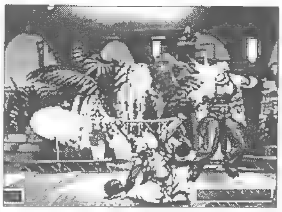
この中間距離で使っていく技は、小パンチ、遠距離大パンチ、それと瓢箪撃だ。小パンチは出が早く隙が少ないので、相手への牽制となる。大パンチは出るのが遅めだが、キャンセルをすることができるのだ。キャンセルして使っていく必殺技は、瓢箪撃。基本は弱瓢箪撃を使っていき、ときどき2回出る強瓢箪撃を混ぜてみよう。瓢箪撃の終わりぎわに近づこうとする相手によく当たるぞ。


遠距離大パンチをキャンセルして…

瓢箪撃以外に、回転的空突拳をキャンセルしてもいいだろう。飛び道具(空中物のみ)の下をくぐっていくので、クラウザーやアテナ、ケンスウといった相手には有効だ。

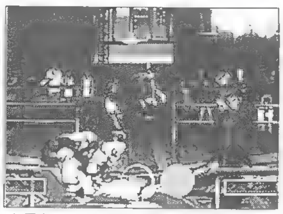

瓢箪撃を出す。これ基本。ときどき強で出してみよう。

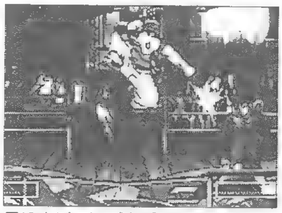
接近戦はこれに、大足払いとしゃがみ小パンチ、小ジャンプ攻撃を加えていく。地上での通常技は相手を固めるように使っていき、大足払い、瓢箪撃などをこまめに使っていこう。


飛び道具は、回転的空突拳で抜けられるぞ。

小ジャンプ攻撃は、大パンチかふっ飛ばし攻撃が有効な技だ。ジャンプ大パンチは昇りで出せばしゃがんでいる相手にもヒットするので、下段攻撃と混ぜて使い、防御を崩していく。ただし、相手の反応がいいと着地を投げられてしまうので、注意が必要だ。

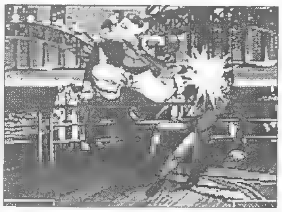
ジャンプふっ飛ばし（C+D）はしゃがんでいる相手に当たったりしないが、攻撃判定が非常に強い。適当に出すだけで相手にプレッシャーを与えることができるので、ときどき混ぜていこう。


小足払いで下段に攻撃を集中させておいて…


昇り小ジャンプ大パンチを2発当てるのだ。

基本的な闘い方は、こんな感じだが、これだけでは最強には届かない。最強に近づくための技…それは望月酔だ!

## 酔拳の実力とは…


ジャンプふっ飛ばし攻撃は、結構強いぞ。

ただ寝るだけの技、望月酔。この行動自体に攻撃力などないので「役に立つのか?」と思ってしまう人がいるかもしれないが、この技をあなどってはいけない。恐ろしいほどの性能を秘めているのだ。

それでは、望月酔に関する基本的な操作から説明していこう。望月酔の強弱の違いは、寝ている時間だ。弱は短く、強は長い。だが、ABCDの同時押しですぐに立つことができるので、強で出してもなんの問題もない（強で出すようにしたほうがいいかも）。寝た状態では左右への移動と、龍蛇反蹦（斜+B）と鯉魚反蹦（斜+D）の2つの技が出せるがこれに関しては、後に説明しよう。

## 寝てから本番!

では、寝た状態の何が強いのか? 一つは、判定が極端に小さくなることがあげられるだろう。一部の攻撃をのぞいて、ほとんどの技が無効果されてしまうのだ。

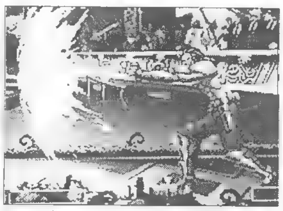
当たる技は、見た目に下方向に強い技だけ。基本的な所では、足払い関係だろう。小足払いは全キャラ当てることができるが、大足払いに関しては、そうとも言えない。テリーやレオナなどは、上方向に出ているために、当てることができないのだ。

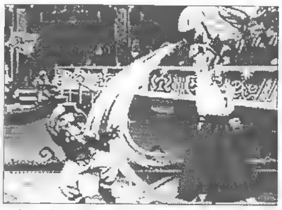
必殺技に関しても、条件は同じ。サイコボールやブリッツボールなどは当然ヒットしない。必殺技で当たるのは、パワーウェイブや闇払い、グランドブラスターといった、見るからに下方向に強い技だ。

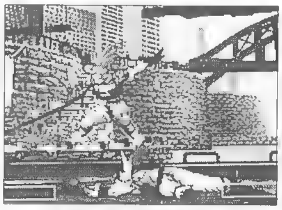

上向きだね。そんな足払いは当たらないよ…。

また、ジャンプ中に出せる技や、一度大きく飛び上がる技などには当たりやすい。例をあげるならば、飛翔脚やXキャリバー、サプラーズローズなどがヒットしてしまう。

これら以外で注意してほしいのが、投げ技だ。投げ技に関しては、ほとんど回避できない。これは通常投げに関しても同じ。当たらないのはほんの一部で、ダッシュ百烈や、打撃系投げ技（連舞拳など）、


カイザーウェイブだって当たりません。

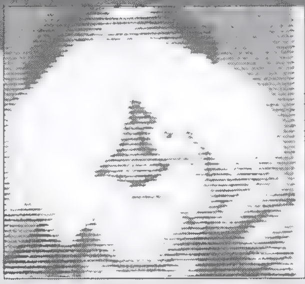

だけど、こんなんや…


こんな攻撃は当たるんだよね。

雲つかみ投げくらいだ。必殺投げは回避ができないので、特に注意してほしい。

乱舞系の技に関しては、ほとんど回避できる。当たるのは、リョウの乱舞くらいだ。この、乱舞系はほぼ無効という特徴は、ぜひ覚えておこう。

各キャラの、どの技が当たるのかを表にまとめておいたので、参考にしてほしい。望月酔に当たるような必殺技をメインに使ってくるような相手や、小足払いからの連続技



# じいさま使って頂点を目指せ

## *Chin Gentsai*

# 対戦攻略

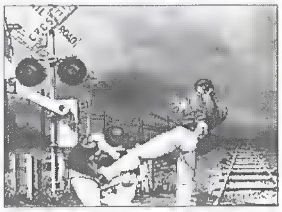
中間距離を制すればもはや怖いものなし。
寝て勝つ。それが鎮だ。

担当：ももやん

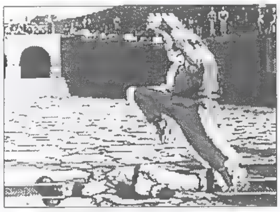
## 望月酔にヒットする技

| | ヒットする通常技 | ヒットする必殺技 |
|---|---|---|
| 京 | ↓B | MAX大蛇薙、砌穿ち |
| 紅丸 | ↓B、↓D | 紅丸コレダー |
| 大門 | ↓B、↓D | 地雷震、雲つかみ投げ以外の必殺投げ全て |
| テリー | ↓B | パワーウェイブ、ライジングタックル パワーゲイザー |
| アンディ | ↓B | |
| 東 | ↓B、↓D | スクリューアッパー |
| リョウ | ↓B、↓D | 龍虎乱舞 |
| ロバート | ↓B、↓D | 龍神脚 |
| ユリ | 近B、↓B | 百烈びんた（A） |
| レオナ | ↓B | ムーンスラッシャー、Xキャリバー |
| ラルフ | ↓B、↓D | 急降下爆弾パンチ スーパーアルゼンチンバックブリーカー |
| クラーク | ↓B、↓D | ローリングクレイドル、フランケンシュタイナー スーパーアルゼンチンバックブリーカー、ウルトラアルゼンチンバックブリーカー |
| アテナ | ↓B | F.アロー、シャイニングクリスタルヒット サイコソードジャンプクリスタルシュート |
| ケンスウ | ↓B、↓D | 龍爪撃 |
| チン | ↓B、↓D | MAX轟欄炎炮 |
| 舞 | ↓B | |
| 香澄 | ↓B、↓D | 重ね当て、超重ね当て |
| キング | 近B、↓B、↓D | サプライズローズ、ミラージュキック トラップショット |
| キム | ↓B、↓D | 半月斬、飛翔脚、流星落、強飛燕斬 |
| チョイ | ↓A、↓B、↓D、ジャンプC | 飛翔脚、真！超絶竜巻真空斬 |
| チャン | ↓B、↓D | 飛燕斬 |
| 庵 | 近B、↓B | 屑風、闇払い |
| マチュア | 近B、近D、↓B、↓C | デスロウ |
| バイス | 近B、近D、↓B、↓C | ゴアフェスト、ネガティブゲイン |
| ギース | ↓B | 烈風拳、疾風拳、レイジングストーム |
| クラウザー | 近B、↓B、↓D、ジャンプD | カイザースープレックス |
| ビッグ | ↓B、↓C、↓D | グランドブラスター |

を得意としている相手には、十分注意して使ってくれ。


連舞拳は当たらないけど、連舞脚は途中から当たるのだ。

### 寝ているだけじゃないのだ…


乱舞系で当たるのは、リョウのだけ。見てから寝れるぞ。

寝た状態の強さは理解してもらえたろうか？　出るのが早いので、相手が攻撃したのを見てからでも、十分に寝ることができるのだ。しかし、寝ているだけ試合が展開しないので、攻撃をしかけてみよう。寝た状態で使える技は、鯉魚反蹦と龍蛇反蹦。特に使えるのが、鯉魚反蹦だ。

この技は後転しながら起き上がり、さらに蹴りを出すものなのだが、この蹴りが非常に強い。出るまでがとにかく早く、後転するためガードされても反撃を受けないのだ。

攻撃判定もめっぽう強く、相手の攻撃に対しては、ほぼ打ち勝つ。たとえ望月酔に当たるような技でも、鯉魚反蹦が出てしまえば、一方的に勝てるだろう。相手の目の前で突然寝たり、望月酔で近寄って鯉魚反蹦を出すだけで、十分強力だ。

この鯉魚反蹦は上方向にも強いので、対空技として使うこともできる。出が早いので相手が跳び込んできたのを見てから、望月酔で寝て鯉魚反蹦を出しても十分間に合うほどなのだ。しかも、カウンターヒットだと2ヒットするので、かなりのダメージになるぞ。また、後転した足の先まで攻撃判定があるので、飛び


寝ているところに手を出そうとすれば…


鯉魚反蹦に当たるぞ。強いねー。

越えられても当てることが可能だ。ジャンプ力のあるキャラクターが相手のときは、非常に重宝するぞ。

もうひとつの龍蛇反蹦は、回転しながら跳び込んでいく技なのだが、こちらは使いづらい。ガードされると、反撃を確実に受けてしまうからだ。突然の奇襲として使うしかないだろう。危険だが…。

### 小テクニック集

最後に、ちょっとしたテクニックをいくつか紹介しておこう。


最高の部類にはいる、対空技がこれだ！

●酔管巻翁…望月酔と似たような酔管巻翁だが、「これだ！」といった使い方は発見されていない。酔管巻翁から出せる蝶褒鮭魚は出が早いので、庵の闇払いを飛び越して攻撃するのに使う方法はある。近づいてこない庵に対して使ってみよう。

●轟欄炎炮…超必殺技であるこの技は、連続で使えるようになると、異常なまでの強さを発揮する。正面に対して炎を吹いているだけで、ほとんどの相手は近づいてこれないのだ。画面端に追い詰めたら、ガンガン使いまくろう。



# 長い足で攻め立てろ！

## *Sie Kensou*

# 椎拳崇

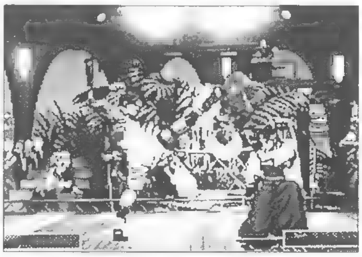
中間距離を生かせるかどうかが、ケンスウのカギだ。

担当：ももやん

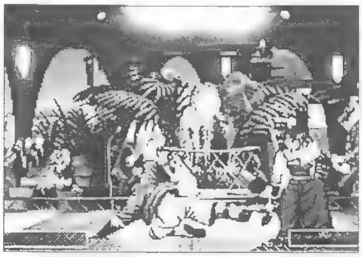
ケンスウの基本的な闘い方は、中間距離からの地道な攻めだ。「これだ！」といった強力な攻撃はないのだが、通常技と超球弾で確実に体力を奪っていくことができる。

では、どういった通常技を使っていくか？　前作までケンスウを使っていた人ならいわずとも分かると思うが、遠距離立ち大キックと大足払いだ。

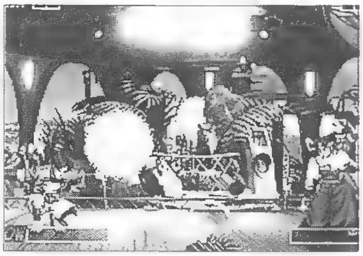
遠距離立ち大キックはキャンセルこそできないが、攻撃判定の強さ、隙の少なさではかなりのもの。しゃがんでいる相手にも当てることができるので、ギリギリ届く距離で出しているだけで十分な効果を発揮してくれるぞ。また、



ここまで届く、大キック。しゃがんでいる相手にも当たるぞ。



大足払いもこんなに長い。さらにキャンセルまでできるぞ。



大キック、大足払いのあとは、超球弾が基本だぞ。

相手のジャンプを未然に防いでくれる辺りは大足払いとの大きな違いだろう。

大足払いは言わずと知れた、リーチのある下段攻撃だ。キャンセルもできるので、使い勝手は一番いいだろう。

使い方としては、足の先端部分を当てるようにして、キャンセル超球弾が基本だ。遠距離立ち大キックはキャンセルできないが、超球弾を出しておいてもさほど問題はない。先読みをされてなければ、動きを封じることが可能だからだ。

中距離戦は大キック、大足払いを単発で使ってもいいが、近距離戦ではそうもいかない。もっと出の早い、隙の少ない技から連携で出したほうが安全だ。オススメは、しゃがみ小パンチか小足払い。しゃがみ小パンチ→大キック・超球弾とつなげて、届くようならば大足払いを使って、徹底的に固めてしまおう。

## 地道な攻めだけじゃ…

基本的な攻めは通常技と超球弾だが、これだけでは決定打に欠けてしまう。とくにチーム戦では体力差がある状況が多いので、勝つためにはまとまった一撃がほしいところ。

まとまったダメージを与える技としては、龍連牙・地龍がある。小型キャラでなければ3発ヒットするので、ダメージとしては文句ないだろう。

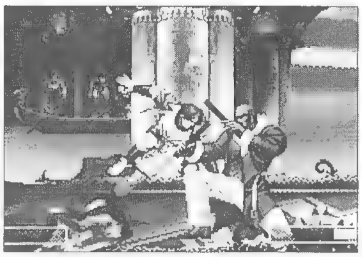
では、どうやって当てにいくか？　正面から何も考えずに出すだけでは、そう簡単に当たるものではない。考えられる戦法としては、前転、後転から出す方法がある。後転の直後に出すのは、後転を攻めるチャンスと思い、追ってくる相手に使ってみよう。ダッシュなどの無防備状態によく当たるぞ。

前転から出す場合は、相手の背後にまわりこめる状況で狙ってみよう。相手のガード方向を迷わせて、当てにいくのだ。相手が足払いで止めようとしても、反応が遅れれば地龍が打ち勝つので、一度は狙ってみよう。ただし、前転中とガードされたときが無防備なので、注意するように。

ガードされた場合は、龍顎砕か超必殺技を応急処置として出してみよう。運がよければ当たるかもよ。

超必殺技も、地龍と同じような使い方ができる。前転、後転からの、地龍がヒットする相手には、同じ性質を持つ超必殺技もヒットするはずだ。

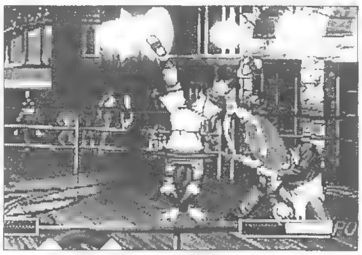
だが、ガードされたときは地龍よりも深刻なので、使う時は覚悟が必要だぞ。



前転で相手の背後に回ってから…。



地龍で突っこめ！　確実に狙っていこう。



超必殺技は当たればでかいが、外すと悲惨。博打だ！

## 対空技は先読みが命！

対戦で重要なポイントとなってくるのが、対空技の存在だ。ケンスウには無敵ではないものの、対空として使える技が2つある。

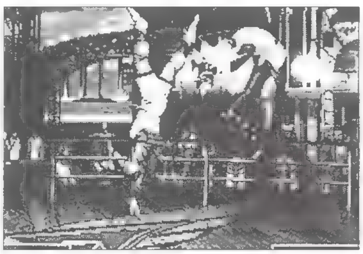
龍顎砕と龍連牙・天龍だ。どちらも無敵ではないので、引き付けて確実に落とせるのではない。先読みで出して落としていくのだ。

天龍は遠距離から跳び込んでくるのを先読みして、使っていく。相手が攻撃を出す前に落としてしまう寸法だ。龍顎砕は、それよりも近い距離で跳ばれたときに使っていこう。これもやはり、先読みで出していかないと、簡単に潰されてしまうぞ。





先読みで出して、当てにいこう。外すと後が怖いぞ。



龍顎砕は、近距離用の対空技だ。これも外さないように。

担当：CHU

# 援護する？ しない？ 相性表

## これでバッチリ大判明！

めまいをしている時と掴み攻撃を受けている時だけなので、普段あまり気にしていないが、いざという時、意外と助かる援護攻撃。

実際にゲームの戦略として知りたい人よりも、単にキャラの相性が気になっている人の方が多いと思うが、どちらにせよ、表ができたので見てちょうだい。

### 表の見方はあなたの味方？

まず記号の意味は…

◎…体力の状態に関係なく、次に控えている味方キャラが画面内にいれば助けに来る。

▲…体力が相手よりも少ない状態で、次に控えている味方キャラが画面内にいれば二分の一の確率でランダムに助けに来る。

×…助けに来ない。

といった感じだ。

次に表の見方だが、例えばアテナとケンスウの場合、アテナがピンチの時、表の横アテナ、縦ケンスウは◎なのでケンスウはアテナの体力に関係なく助けに来るが、ケンスウがピンチの時は、横ケンスウ、縦アテナは▲なので、体力が相手より少なくないとアテナは助けに来ない、といった感じだ。

### 表の見所を見とこよ

まずこの表を戦略的に見てみよう。

例えば筆者の場合庵、ギースを使うのでこの二人を◎で援護してくれるチャン、チョイを入れて庵orギース・チャン・チョイという順で組んでみたり、他にもリョウ・キング・香澄チームや、テリー・アンディ・舞チームなど、意外と強く援護もバッチリなチーム編成も考えられる。

次に単なる相性の見所は…強い者に◎で援護し、キムには一切援護しないというチャン・チョイ。

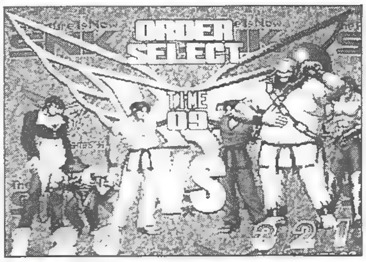
マチュア・バイスは仕方ないとして（それでも▲）、女キャラにすぐ援護に行く、女好きの紅丸。

とにかく、全く誰も助けない、友達いなさそうなボスチーム三人衆。誰も助けなさそうだが、一応マチュア、バイスは助けにくる庵。

ハイデルンがバックについているのが恐いのか、単に好きなのかは知らんが、レオナをすぐ援護するクラーク・ラルフ。

などが見所だろう。

最後になったが、チーム編成の注意を一つ。




いくら相性が良くても順番を間違えると助けに来ないぞ。

援護するのは、あくまでも次に控えているキャラなので三番目のキャラが一番目のキャラを助ける事はない、ということを覚えておこう。

| めまいorつかまれキャラ＼お助けキャラ | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 京 | | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 2 | 紅丸 | △ | | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 3 | 大門 | △ | △ | | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 4 | 庵 | × | × | × | | △ | △ | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ◎ | ◎ | × | × | × |
| 5 | マチュア | × | △ | × | △ | | △ | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | △ | △ | × | × | × |
| 6 | バイス | × | △ | × | △ | △ | | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | △ | △ | × | × | × |
| 7 | テリー | △ | △ | △ | × | △ | △ | | ◎ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 8 | アンディ | △ | △ | △ | × | △ | △ | ◎ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ◎ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 9 | ジョー | △ | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 10 | リョウ | △ | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | ◎ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 11 | ロバート | △ | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 12 | ユリ | △ | ◎ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | ◎ | ◎ | | △ | △ | △ | ◎ | ◎ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 13 | アテナ | △ | ◎ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | ◎ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 14 | ケンスウ | △ | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 15 | チン | △ | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 16 | キング | △ | ◎ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | ◎ | △ | ◎ | △ | △ | △ | | △ | ◎ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 17 | 舞 | △ | ◎ | △ | × | △ | △ | △ | ◎ | △ | △ | △ | ◎ | △ | △ | △ | △ | | ◎ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 18 | 香澄 | △ | ◎ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 19 | ラルフ | △ | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 20 | クラーク | △ | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | × | × | × |
| 21 | レオナ | △ | ◎ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ◎ | ◎ | | △ | △ | △ | × | × | × |
| 22 | キム | △ | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | × | × | × | × | × |
| 23 | チャン | △ | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | ◎ | × | × | × |
| 24 | チョイ | △ | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ◎ | | × | × | × |
| 25 | ギース | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ◎ | ◎ | | × | × |
| 26 | ビック | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ◎ | ◎ | × | | × |
| 27 | クラウザー | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ◎ | ◎ | × | × | |

今回は対戦風でいけるぞ

# VS CPU攻略

**パターンとは言わないが有効な戦法というのはある。** 担当：MVP

対戦相手がいなかった時、もちろん相手はCPU。今回K.O.F.'96では、前作に比べると格段に難易度が下がっているというのが実感できるであろう。

というわけでことさら大々的にCPU戦をくわしくやろうとは思わないが、もしCPUで苦戦をしているのならばこれを読んでみてほしい。

## 特にパターンはない

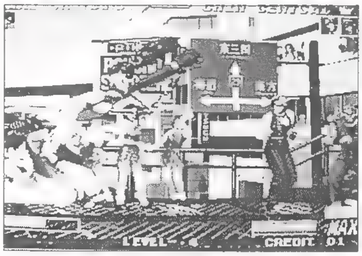
今回のCPU戦というのは死ぬ程強いというわけではないのでほとんど対戦と同じような感覚でどんどん勝っていける。とはいうもののやはり後半になってくるとさすがに少しキツイ場合も出てくる。だから後半ではパターンで倒したいわけだが、さすがに27キャラでどいつに対してのパターンというのは無理がある。そこである程度CPU戦で有効な戦法というのを知ってもらい、あとは自分なりに各キャラでの攻略をしていってほしい。

## ふっ飛ばし法

これは小ジャンプや中ジャンプをしてふっ飛ばしをひたすら出していくというもの。ジャンプふっ飛ばしが横から・下に強いキャラで可能だ。その究極的なキャラはチャンでこいつの場合中ジャンプふっ飛ばしをやっているだけで勝ててしまう。

まぁ他のキャラの場合は地上で技を出していくのがよい。その場合ふっ飛ばしキャンセル必殺技が有効だ。

もしも中Jふっ飛ばしがカウンターヒットしたのなら、追い討ちも忘れないようにしよう。

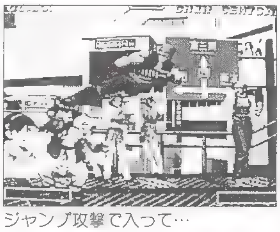


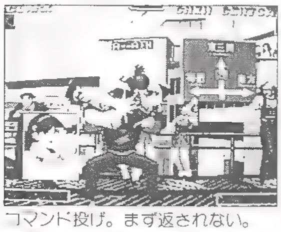
中Jからふっ飛ばしをやっていく。かなりくらってくれる。

## コマンド投げ法

K.O.F.'96で最強の技といえばコマンド投げ。これは対PCUにおいても超有効である。やり方はいたって簡単で、ジャンプ攻撃をガードさせて着地で1テンポ置いてすぐに投げるだけ。非常に楽である。

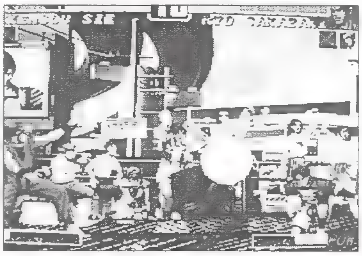
次に起き上がりをコマンド投げでつかんでいく。これは相手の起き上がりに小足払いやしゃがみ小Ⓟをガード、もしくはヒットさせ、そのままコマンド投げで吸うというもの。どうしても無理そうだと思う人はジャンプ攻撃からコマンド投げお入れるほうにしておくといいだろう。


ジャンプ攻撃で入って…

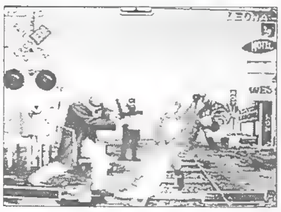

コマンド投げ。まず返されない。

## 飛び道具法

飛び道具を遠目で撃ちまくり、CPUの反応に合わせて迎撃していくもの。これは舞やケンスウ等の端から端まで届く飛び道具がいいだろう。CPUはたいていジャンプしてくることが多いのでこちらもそれに合わせてジャンプふっ飛ばしや対空技で迎撃していく。

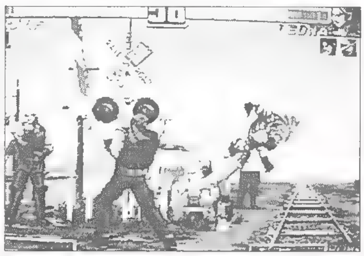

ひたすら飛び道具。相手の動きを見てちゃんと対処していく。

また、これとは別に衝撃波系の飛び道具によるものもある。ビッグ、テリー、アンディ等でギリギリ当たる間合いでどんどん撃っていくといい。


これまたひたすら飛び道具。そのうちくらってくれる。

## ピヨらせ法

立ち大Ⓟや立ち大Ⓚが長いキャラで使える。やることは適当に当てていくだけ。ギリギリ当たる間合いでおもむろに出していく。


長い大攻撃でピヨらせろ!!

4発から5発ぐらいで相手はピヨるので、ピヨったところに連続技を入れればOK。この戦法はかなり消極的のように見えるが実はなかなか有効。ガードを固めつつ大攻撃をやっているだけなので、相手の技をくらいにくい。ただ相手の足払いが長い場合は結構くらってしまうかもしれない。

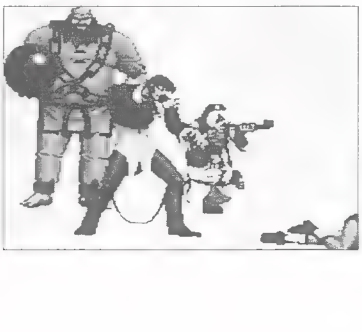
## あとは必殺技のみ

これ以外となるとあとは各キャラの必殺技を使ったものとなる。代表的なものとしては京の荒咬みやキムとチョイの飛翔脚、アンディの残影拳、ロバートの飛燕旋風脚、レオナのB・ランチャー、チンの望月酔、庵の葵花、マチュアのメタルマサカーがある。これらの必殺技は連続でどんどん出していっていいぐらい性能が高く、ケズリでもかなりダメージを奪える。ふっ飛ばしキャンセルから出したり空中必殺技の場合は垂直ジャンプや前方ジャンプをうまく使いわけて使っていこう。



こういった強い技で押してもいい。

最後におすすめのキャラを挙げておこう。ズバリ庵とチャン、チンの3人だ。


対CPU最強チームだと思う。

# VS 神楽ちづる

慣れればただのザコ

担当：MVP

## パターンにハメて殺す!! これがCPU戦の面白さである

今となってはもうちづるで苦戦している人はそんなにいないと思うが、なんとなく勝っているという人は多いんじゃないかな? 余裕で勝てる人は別にいいけど少しでも不安の残る人の為にこのコーナーがある。慣れてくれれば瞬殺できるのでまぁ読んでみてくれ。

### WARNING

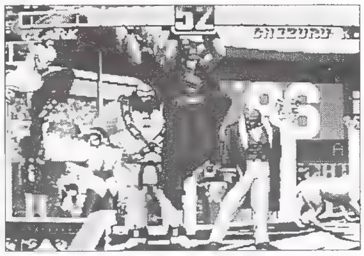
ちづるの最も嫌なところはやはり対空技のような技であろう。これは非常に痛い技でしかもCPUらしくこちらの小技等に超反応で出してくるのだ。まともにヒットすると体力ゲージの3分の1ぐらい余裕で奪われてしまうのである。これをくらうくらいならば投げられたほうがましというくらいで、絶対にくらいたくない攻撃である。



これだけはくらいたくない攻撃である。痛すぎる。

次に嫌なところといえばそれは何もしないで歩いてくるというものであろう。これは自分が技を出したら超反応で必殺技がきて、もし距離が近い場合、何もしなくても蹴りで固められてしまうのだ。

まず最初に覚えとかないといけない行動は常に距離をとるということ。この為には大ジャンプをどんどん使っていくのである。もし端に追いつめられてしまった場合も無理やり大ジャンプでちづるを跳び越すようにしていこう。とにかく大ジャンプで逃げろ。



距離をとるのには大ジャンプを使っていく。

### 超反応であるが為に

さて、ちづるとの距離を離すことを覚えたところで、いよいよちづるを楽に倒すパターンを紹介しよう。

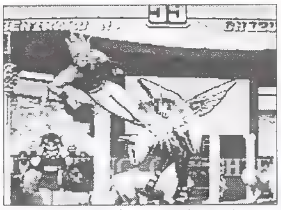
**●立ち小パンチ・小ジャンプふっ飛ばし**

スタート時の間合いよりも若干遠いぐらいの間合いで、立ち小パンチを出してみる。すると、ちづるはこちらの立ち小パンチに反応して、地面に叩きつける必殺技を出してくるか、もしくはジャンプをしてくる。

こっちはそれに対して、立ち小パンチを出したらすぐに小or中ジャンプをしてふっ飛ばしを出す。こうするとちづるがジャンプしていても必殺技を出していてもヒットするわけだ。



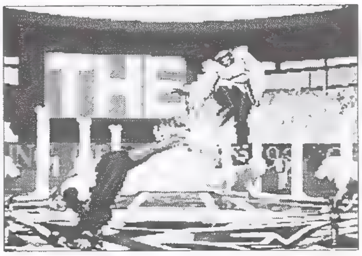
このくらいの間合いで立ち小パンチを出す。



そしてジャンプふっ飛ばしを当てていこう。

ただ1つ、注意点としては、ちづるが必殺技を出していた場合、あまり着地寸前でふっ飛ばしを出しても返されてしまうということ。要するにちづるの必殺技のスキは小さいということだ。従ってちづるの頭に当てるぐらいの感覚で割と早めにふっ飛ばしを出していこう。

また、地上のふっ飛ばしがリーチがあり出が早いキャラ、例えばマチュア等は、小パンチで誘ってふっ飛ばしを出すだけでいい。まぁこういう特



中には地上ふっ飛ばしでいい楽なキャラもいる。

別なキャラもいるが基本的にはジャンプふっ飛ばしを当てていこう。

### 中にはハマらないキャラもいる

前述したパラーンはほぼ全キャラ共通であるが、中には立ち小パンチのスキが大きくてジャンプが間に合わないキャラや、小ジャンプや中ジャンプで行ってもジャンプふっ飛ばしの判定が斜め上の方にあってちづるにヒットさせるのが難しいキャラもいる。

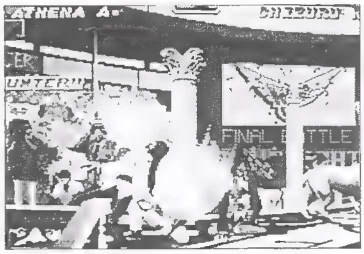
そのキャラとは、東、アテナ、チン、ビッグ、キム、チャン、舞、キングの8人である。これらのキャラのパターンを紹介していこう。

**●東**

東はスタート時の間合いよりも結構遠目から、大ハリケーンアッパーをガードさせてケズっていく。ケズるとはいってもくらってくれることもそれなりの回数であるので大丈夫だろう。

**●アテナ**

アテナは大フェニックルアローを頭に当てるかんじで垂直ジャンプから出していこう。間合いが近いとジャンプしたところを落とされてしまい間合いのとり方がやや難しい。



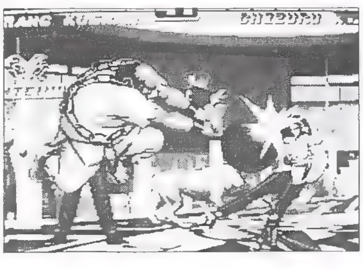
アテナにはこんなかんじで当てていこう。

**●チン、ビッグ、キム**

この3人は基本パターンでの立ち小パンチで誘っているところを立ち小キックに変えればOK。チンに関してはわざわざ基本パターンをやるまでもないけどね。

**●チャン**

チャンはそのジャンプふっ飛ばしの異常なまでのリーチを生かし、ジャンプふっ飛ばしがギリギリ当たる間合いでどんどん出していけばいい。小ジャンプから出していこう。これだけで勝てるので非常に簡単なキャラである。



対ちづる戦のエキスパートであるチャン。奴は強え!!

**●舞**

こいつは立ち小パンチ、立ち小キックともに技のモーションが大振りで基本パターンを行うのはまず不可能。舞はちづるが近づいてきたところに大龍炎舞をギリギリ当たる間合いで出していくといい。結構相討ちになることがあるが、3人がかりと考えれば十分な役割を果たすはず。

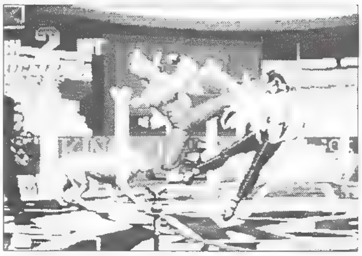
**●キング**

他キャラと比べて格段に危険をともなうのがキング。それはちづると密着しての闘いとなるからだ。

まずはどこでもいいからトルネードキックを出す。するとちづるが固まっている。よ

# 神楽ちづる

って再びトルネードキック。こうしていくとちづるに近づいて少しずつケズれるようになる。しだいに端までいってしまうのでここからが勝負だ。最速のタイミングでどんどんトルネードキックを出せ!!


たまにトルネードキックはヒットする。だからミスさえしなければ倒せるはず。

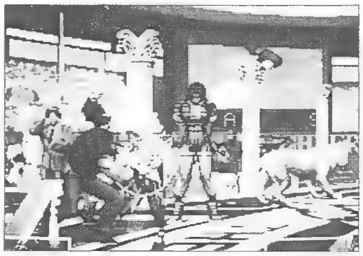
## コマンド投げで楽勝

次はコマンド投げを持っているキャラでのパターン。これは紅丸、大門、アンディ、ラルフ、クラーク、クラウザー、チャン、庵、バイスの9人で可能。ロバートやリョウ等のガード不能打撃技だとリーチがないのでなかなか決まりにくい。

では実際にはどうやるのかというと、これがいたって簡単で、ちづるが近づいてくるのを待ち、コマンド入力の完成を同時にちづるが投げ間合いに入るぐらいのかんじ、つまり密着まで引きつけずにコマンド投げを入れるように入力をする。たったこれだけで楽勝。

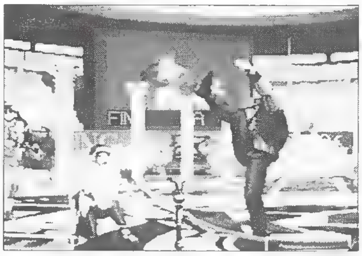
ただ一つだけ気をつけたい事があり、それはできればちづるが近づいてくるのに合わせて自分も後ろに下がりながらやるとやりやすいということ。ノーガードで近づいてくるのを待つとちづるが近距離で出してくる大キックっぽい技をくらいやすいからだ。

あと、コマンド投げとはいっても紅丸はダメージが低すぎるしチャンスもジャンプふっ飛ばしのみのパターンのほうがいいのでこの2キャラに関してはあまりコマンド投げパターンを使う必要はないだろう。


クラークもエキスパート。コマンド投げ強し!!

## 最終手段

もしもちづると自分の体力差が圧倒的に自分有利だった場合、ちづると距離を離してその場で地上ふっ飛ばしを連打しよう。するとちづるがその場で動かなくなるのだ。ただしこれには少し欠点があり、最速タイミングでふっ飛ばしを連続して出していかないと、ちづるが少しずつ近づいてきてしまうのだ。だから少し時間稼をしたい時にダメージをくらってもいい覚悟でやっていこう。そうすればかなり時間稼ぎはできる。ちづる戦が不得意なキング等はこれをやってみるといいだろう。

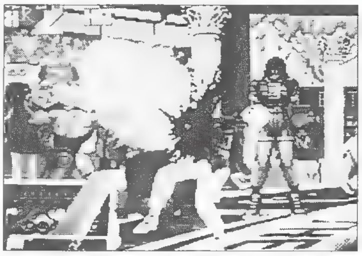

ふっ飛ばしで時間稼ぎ。

## その他キャラ特有のパターン

基本パターンを使わなくてもそのキャラ特有の必殺技を使ったパターンもある。まずは表を見てもらってそして説明を読んでくれい。

**●紅丸**

雷靱拳は1キャラ分開いた間合いぐらいで出していこう。それよりも遠いと相討ちになりやすい。慣れると連続してダメージを与えていけるので早い。


雷靱拳がヒット!!気持ちいいね。

片手駒は何も考えずに出してOK。ただ、ケズリだけなので時間がかかる。

**●テリー**

大のパワーウェイブをかなり離れた位置から出していく。ガードさせるように出していくとそのうちくらってくれる。端まで行ったらバックジャンプ等で距離をとろう。

**●アンディ**

小飛翔拳をテリーと同じようにガードさせるように出していく。でもまぁアンディならば撃壁背水掌のほうがお手軽だね。

**●レオナ**

基本パターンで一度転ばしその間に溜めを作っておいて起き上がりに若干遅らせて重ねるように出していく。するとちづるはどんどんくらってくれる。


Xキャリバーが意外なところで使えた。

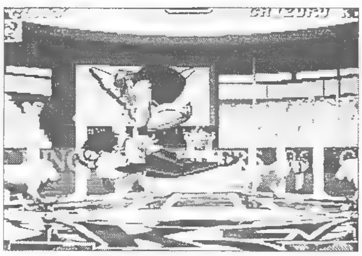
**●ラルフ**

スタート時の間合いよりも若干遠目の間合いで垂直ジャンプから急降下爆弾パンチを足元めがけて出す。これもバンバンくらってくれる。

**●クラーク**

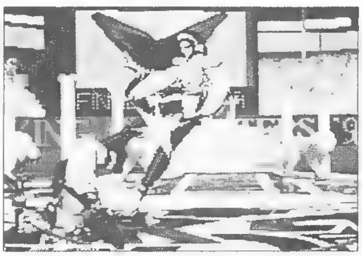
ローリングクレイドルを基本パターンで転ばして距離をとってから出していく。タイミングとかはあまり関係なく割と適当でよい。

これとはほかに成功率は少し低いが、ちづるを大ジャンプで跳び越して対空技のスカリにナパームストレッチを決めるというものもある。ナパームストレッチを大で出すのと、大ジャンプで跳び越すタイミングがわかれば割と余裕。


これぞ大道芸。ナパームストレッチを華麗に決めるクラーク様。

**●チン**

チンもエキスパートだ。やり方は望月酔で寝て待ち、ちづるが近づいてきたら鯉魚反蹦（↑D）を出すだけ。


チンはやる気がなくても勝てる。

**●ギース**

2つパターンがある。1つ目はコマンド投げと同じようなかんじで近づいてきたら当て身を入れていくもの。2つ目はまず基本パターンでちづるを転ばし、起き上がりに日輪斬のエッジを当てていくものである。画面端まで行ったら、バックダッシュからすぐに出していくとちょうどよい。

**●チョイ**

VS VS


当て身は十分引きつけてから出す度胸が必要だ。

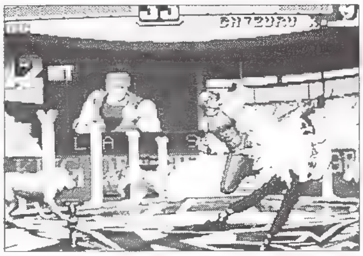
間合いを離して大の疾走飛翔斬を出していくだけ。感覚としてはクラークのR・クレイドルと似ていて、一度基本パターンでふっ飛ばした後がいいだろう。

●キング

今のところ唯一の乱舞系超必殺技によるパターン。やり方はかなりの距離をとり、小で出した乱舞をちづるの腹あたりでガードさせる。よって端と端よりも2～3キャラ分近い間合いで出そう。

そして、小がガードされたらすぐに大で出す。するとちづるの対空技に見事イリュージョンダンスがヒットするのだ。

●マチュア


イリュージョンダンスがパターンに。危うくなったら狙おう。

遠目からメタルマサカーを出していく。連続して出すよりも少し後ろに下がりつつ様子を見て出していくといい。もしくはふっ飛ばしキャンセルで出していく。この場合は連続で出していってOK。

●バイス

少し離れた間合いで小のディーサイドを連続して出していくと、たまにくらってくれるが、割と確率は低いので無理して狙っていく必要はないかも。

## 3人集まれば何とやら

ちづる戦では3人で1人を相手にするようなものなので、まず負けることはないだろう。

ここまであげてきたパターンに沿ってやれば1人で十分事たりるはずだ。もしも端に追いつめられてしまい負けてもまだ仲間はいるのだ。余裕。

| キャラ | 必殺技 | 内容 |
|---|---|---|
| 紅丸 | 雷靭拳 | ヒットさせるように少し引きつける |
| | 片手駒 | ギリギリの間合いで出す |
| テリー | パワーウェイブ | ギリギリ当たる間合い |
| アンディ | 飛翔拳 | 少し間合いを離して(小)で出す |
| レオナ | Xキャリバー | 少し遠くから(小)で出す |
| ラルフ | 爆弾P(空中) | 足元を狙って出す |
| クラーク | R・クレイドル | 適当に。遠目がいい |

| キャラ | 必殺技 | 内容 |
|---|---|---|
| チン | 鯉魚反蹦 | 寝て近づいてきたところに⬆D |
| ギース | 中段当て身 | コマンド投げと同じように引きつけて |
| | 日輪斬 | (小)で最後のエッジを当てるように |
| チョイ | 疾走飛翔脚 | 少し遠目から出す |
| キング | 超必 | 遠目で(小)をガードさせすぐに(大) |
| マチュア | メタルマサカー | 連続して出す |
| バイス | ディーサイド | (小)で連続して出す。ギリギリの間合い |

集中力の勝負

# VS ゲーニッツ

**かなり高確率で勝てるパターンができている。あとは慣れるだけ。**

担当・MVP

パターンはあるが一瞬の判断ミスがそのまま命にまでかかわってくるゲーニッツ。はっきり言って奴の瞬間攻撃力は極悪である。奴とは何回もやってその場その場の状況判断を正確にできるようにしよう。とはいうものの、キャラによっては割とあっさりと勝ててしまう。

## 奴の動きを大きく知っておく

ゲーニッツの攻撃で最も代表的なものが次の2つ。

●「ここですか」
●「お別れです」

まずは「ここですか」について。これは地面から風を起こす技で、ゲーニッツとの距離が端と端以外の場合、たいてい自分の場所を狙ってくる。そしてそれを読んでジャンプとかしても、今度はジャンプ中に正確に当ててくるのだ。はっきり言ってずるい攻撃である。先程も言ったようにこの技は端までは届かないのでこのモードの時はなるべくガード、もしくは端と端になるようにしておくのがベスト。

次に「お別れです」について。これはコマンド投げと同類と思われていて、その吸い込み間合いの広さはクラウザーやクラーク以上。1キャラ分ぐらい開いていても余裕で投げられてしまうのだ。端に追いつめられた時や、中央付近で突然ダッシュしてきた時は要注意。

## アルゴリズムを知るのが重要

無謀な接近戦ははっきり言って死ねるので、まずはゲーニッツのアルゴリズムを知り、いつでもすぐに距離をとれるようにすることが大事である。

**①開幕**

スタートしたらまずはバックジャンプ。この理由は前に行くと（ジャンプをすると）「ここですか」がほぼ間違いなくくるからだ。その場でぼーっとしていてもダッシュから投げられてしまったりする。よって最初はバックジャンプ。

ゲーニッツと距離をとったら奴の動きを見よう。ゲーニッツの動きは2つ。
①動かずに「ここですか」
②歩いてくる（もしくはダッシュ）。

まずは①の場合。自分はジャンプして離れているので何ら問題はない。この位置だとゲーニッツはパワーゲージを溜めるということもやってくる。この場合、挑発をしてゲージを溜めさせないように。

自分の行動はパワーゲージを溜めて奴が近づいてくるのを待つ。

次に②の場合。この場合はそのままパターンにはめる。もしも端パターンが飛び道具パターンとやる場合は再度ジャンプ（この時は大ジャンプ）をしていくといい。

## 端パターン

まずは自分が端を背負ったものから。

逃げジャンプで端まで行き

ゲーニッツが近づいてくるのを待つ。注意するのはバックダッシュは使ってはいけないということ。バックダッシュは後退距離が短く、しかもゲーニッツはダッシュをしたりしてくるので距離を一気につめられてしまうからである。

　さて自分が端にいる状態でゲーニッツが近づいてきたら、だいたいタイム表示の下を過ぎたくらい（自分との間合いが2キャラ分ぐらい）まできた時に、

①垂直ジャンプで技を昇りで出しスカす。

②ゲーニッツはこちらの技に反応して立ちガードポーズをとったあとすぐにワープをしてくる。

③ワープの終わり際のスキに技を入れる。

　このようにしてダメージを与えるのが端パターンである。

　ではよりくわしく説明していこう。

　まず重要なのは①のスカしの位置。これが一番の問題で遠すぎても近すぎてもいけない。遠いと反応してくれず、ここですかを撃ってくるし、近いと歩いてきて着地にお別れですをくらってしまうのだ。

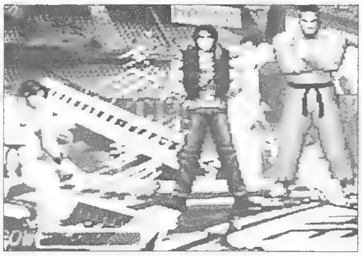


この位置を覚えよう。

　基本的には先程述べたタイム表示を過ぎたあたりから2キャラ分ぐらい離れた位置で誘うが、昇りジャンプで出す技の横方向のリーチが短い場合（アンディ等）は若干引きよせて、長い場合（京等）は若干遠目で反応させるように垂直ジャンプをしていこう。

　③での注意点はワープを誘えた時にあせって技を出してはいけないということだ。

　ワープの移動距離というのは非常に長く、その終わり際に技を入れていくので当然技を出していくのも遅らせないといけないのだ。

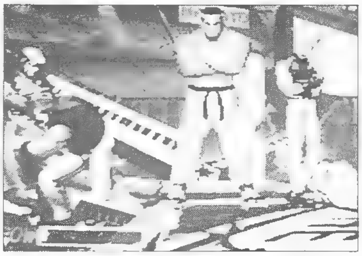


ワープを確認したからといってすぐに技を出さないこと。

あと、入れる技によってコマンド入力が逆になることがあるということ。これはキャラによって大きさが違うせいなのかもしれないが、自キャラが端にいるのにゲーニッツの出現位置が自分の後ろになってしまうキャラもいる。こういったキャラはコマンド入力が逆になるのである。例えば自分が左端でこのパターンを使った場合、ラルフでSABを決めるのであればコマンド入力は➡⬊⬇⬋⬅となる。

　表では※コマンド逆となっているので参考にしてほしい。自分の後ろを正方向として考えるだけなので特に難しいということはないだろう。

　③においてスカす技やワープの隙に何を入れるかはすべて表を参考にしてほしい。



後ろにコマンドを入力するキャラもいる。

## 中央パターン

　これは画面中央で行うパターンで、基本的にやっていることは端パターンと変らない。要するに画面中央付近で

①垂直ジャンプで技をスカし

②ワープに技を入れる

のである。

　まずスタートしたらバックジャンプ、ゲーニッツが近づいてくるのを待とう。

　ここで端パターンならば逃げジャンプをしていくが、中央パターンはそのまま2キャラ分ぐらい離れた位置で垂直ジャンプで技をスカしてワープを誘うのだ。

　ここからが重要。ワープを誘って自分は着地しているわけだが、ワープは必ず自分の後3約3キャラ分ぐらい開いた位置で終了するのである。

　従ってリーチの長い技を持つキャラでないと技が届かないし、もしそれが必殺技であるならコマンド入力はいつも自分の後ろと正方向とした入力、つまりコマンドが逆になるのである。

　そしてもちろんワープの終了間際を狙うので、コマンド入力のはじめを遅らせないといけない。

　当てる技が大足払いのキャラは楽であるが、大門やバイスのようにコマンドが半回転のキャラは多少コツが必要になってくる。はじめのうちはガードされてもいいぐらいの気持ちで遅く入力していき、それをだんだん早くしていくようにすればいいだろう。



中央パターンは多少のコツが必要だ。

## それぞれのパターンの特長

　なぜ2つのパターンがあるのかというと、これはそれぞれのパターンに長所があるからである。

　端パターンの長所は、

**●連続技を入れるのでダメージが高い**

　というところ。しかし垂直ジャンプの誘いに反応しなかった場合、自分が端なので距離がとりづらく、「ここですか」→「お別れです」のハメや、立ち大Ⓚ?からの投げ（ほぼ脱出不能）等で一気に殺される場合があるのだ。投げならば反対側にダウンするのでまだ見込みはあるが、「ここですか」の場合、自分は端から脱出できずに終わってしまいやすい。



起き上がり「ここですか」。超キツイ起き攻めだ。

　一応覚えておいてほしいのが、ダメージをくらった時に受け身（ダウン回避）としてはいけないということ。それと起き上がりにここですかを重ねられた場合、素直にガードし、その後すぐにジャンプをするということの2点だ。もしジャンプできた場合、たいてい「いかがです」というバイルのアウトレイジのような技を出してくるので空中で技を出さずに着地して転ばしてしまうとよい。もしも技を出してこなかった場合はジャンプ攻撃をガードさせ間合いをあけるようにする。

　次は中央パターンの長所。

**●失敗しても仕切り直しがききやすい**

　画面中央なので失敗しても逃げジャンプ等で距離をとることができるのだ。短所といえばワープ後に大足払い等しか入らないので大ダメージは奪えないから必然的に長期決戦となる所だ。少しでも早く終わらす為には、転ばした後にダッシュして近づいて、起き上がりに垂直ジャンプとして誘っていくとよい。ダッシュで間合いを調節できるようになろう。

## 飛び道具パターン

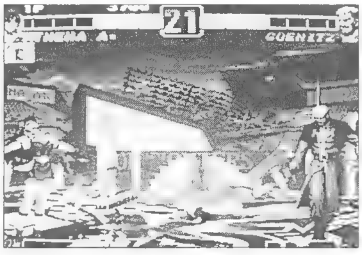
　おそらくクリアした人の大半はこのパターンだと思う。このパターンはすごく簡単で、できるキャラは迷わずこれにしたほうがいい。

　さてそのやり方であるが、

**●端と端で飛び道具を撃ち、ゲーニッツのワープorジャンプに技を当てていく**

　というものである。間合いは端と端とあるが1キャラ分ぐらい端から距離をあけたほうがいい。キングの場合は端から2キャラ分ぐらいあける。

　飛び道具を撃つとゲーニッツはワープをしてくるか中ジャンプで突っ込んでくる。このどちらの場合でも自分の目の前にくるのでそこに技を当てていくのだ。このパターンができる第1条件が飛び道具のスキが小さいということ。これが満たされているキャラが庵、舞、キング、クラウザー、アテナ、ケンスウ、ロバート、東の8人である。



これぐらいで飛び道具を撃とう。

## 大足払いパターン

　これはゲーニッツの起き上がりにジャンプ攻撃をガードさせ、その後着地で大足払い

| チーム | キャラ名 | 端 | 誘い技 | 内容 |
|---|---|---|---|---|
| 主人公 | 京 | ○ | 垂直J大Ⓚ | ・ワープに大Ⓟ→毒咬みコンボ、もしくは大Ⓟ→鬼焼き |
| | 紅丸 | ○ | 〃 | ・ワープに小Ⓚ→コレダー<br>・起き上がりにジャンプ大Ⓚorふっ飛ばし→少し遅らせて大足払い |
| | 大門 | ◎ | 〃 | ・端でワープにJふっ飛ばし→少し歩いて切り株返し<br>・中央でワープに切り株返し　※コマンド逆 |
| 餓狼 | テリー | ○ | 〃 | ・ワープにしゃがみ大Ⓟ→バーンナックル<br>・起き上がりに小or中ジャンプ→大足払い |
| | アンディ | ○ | 垂直J大Ⓟ | ・ワープにしゃがみ大Ⓟ→飛翔拳(左端ならば↓↘→)※コマンド逆<br>・　〃　　撃壁→大昇龍弾　※コマンド逆 |
| | 東 | × | × | ・端と端でハリケーンアッパー→タイガーキック |
| 龍虎 | リョウ | ○ | 垂直J大Ⓚ | ・ワープに連舞拳→Jふっ飛ばし　※コマンド逆 |
| | ロバート | ◎ | 〃 | ・ワープに連舞脚→Jふっ飛ばし<br>・端と端くらいで龍撃拳（大） |
| | ユリ | ◎ | 〃 | ・ワープに大足払い<br>・起き上がりに少し遠目でユリ超アッパー→ダブル |
| 新怒 | ラルフ | ○ | 垂直J小Ⓚ | ・ワープにS.A.B　※コマンド逆 |
| | クラーク | ○ | 〃 | ・ワープにS.A.B→F.エルボー　※コマンド逆<br>・　〃　　R・クレイドル→F.エルボー |
| | レオナ | ◎ | 垂直J小Ⓟ | ・中央でワープに大足払い<br>・端でワープにしゃがみ小Ⓟ×1→B.ランチャー(大)→ヒットしたら追い討ち |
| サイコソルジャー | アテナ | × | × | ・端と端でサイコボール(小)→ふっ飛ばし<br>・　〃　　起き上がりに少し遅らしてサイコボール |
| | ケンスウ | × | 垂直J小Ⓚ | ・中央でワープに大足払い<br>・端と端で超球弾(小)→龍連牙(地) |
| | チン | × | × | ・望月酔→鯉魚反跚(↑D) |
| BOSS | ギース | × | 垂直J小Ⓚ | ・中央でワープに大足払い<br>・起き上がりに日輪斬(小)の最後を当てる。ガードされたら連続で日輪斬 |
| | ビッグ | × | 垂直J小Ⓚ | ・ひたすら小J大Ⓚで突っ込み、ワープがきたら立ち大Ⓚ |
| | クラウザー | × | × | ・ボディプレスでつっこみ小Jボディプレスをくり返し、たまに大足払い |
| キム | キム | ◎ | 垂直J小Ⓚ | ・中央でワープに大足払い<br>・端でワープに小足→しゃがみ小Ⓟ→空砂塵(大) |
| | チャン | × | 垂直小Jふっ飛ばし | ・中央でワープに大足払い<br>・起き上がりに小Jふっ飛ばしを重ねる |
| | チョイ | ◎ | 垂直J大Ⓚ | ・中央でワープにふっ飛ばし<br>・ワープにしゃがみ小Ⓟ→竜巻疾風斬(大) |
| 女性格闘家 | 舞 | × | × | ・端と端で花蝶扇(小)→しゃがみ大Ⓟ→龍炎舞(大) |
| | 香澄 | × | × | ・立ち大Ⓚを連続で出していく |
| | キング | × | × | ・かなり遠目でベノムストライク(小)→ふっ飛ばしorトラップショット(大) |
| 八神 | 庵 | × | × | ・端と端で闇払い(小)→葵花<br>・起き上がりにJ小Ⓚ→小足→葵花 |
| | マチュア | × | 垂直J小Ⓟ | ・中央でワープにメタルマサカー→逃げJ大Ⓚ　※コマンド逆 |
| | バイス | × | 〃 | ・　〃　ディーサイド(A)　※コマンド逆 |

で転ばしていくといいものだ。前述のパターンで転ばすかもしくは何らかの状況でゲーニッツを転ばしたら、

**●起き上がりに通常or小ジャンプ攻撃をガードさせる→着地に1テンポおいて大足払い**

くわしく説明していくと、ジャンプ攻撃はあまりゲーニッツにめりこんではいけないので通常ジャンプか小ジャンプがよい。

着地をしたら、すぐに大足払いを出してはいけない。ガードされてしまうのだ。ワンテンポ（ほんとに少しだけ待つ）おいて大足払いを出すとゲーニッツはなぜかくらってくれるのだ。大足払いが長いキャラはこのパターンが使える。ほかのパターンよりも楽なので狙えるキャラは狙っていこう。


このあと若干遅らせて大足払い。

## パターンの優先順位

どのパターンから優先させていけばいいのかといえば、まず飛び道具、次いで大足払い、その後中央、最後に端パターンとなる。これが基本的に危険度が少ない順ではあるが慣れればどれでも変わらない。キャラによってはそのキャラ特有のパターンを使ったほうがいいものもあるので少し説明しよう。

まずはユリ。まずは転ばす。そしてユリ超アッパーを1キャラ分ぐらい離れた位置から出す。ゲーニッツは起き上がったら超アッパーをガードするので、すかさずダブルにつなげよう。こうすると必ずダブルだけでくらってくれるので、着地したら少し後ろに下がってまた出していこう。

次はギース。こいつもユリと似ていてまず転ばすことから始まる。そうしたらすぐに飛翔日輪斬（小）を出そう。こうするとゲーニッツの起き上がりに日輪斬の最後のエッジがヒットする。ただしこれはガードされる場合も多く、この場合、着地ですぐにもう1回続けて出していくとこれが必ずヒットする。



もしも画面端までいったらバックダッシュからすぐに日輪斬を出していくとちょうどタイミングがピッタリだ。

日輪斬は最後を当てるように出していこう。

俺の全てを見てくれ

# キャラクター能力評価

自分の持ちキャラは、どのような利点を持っているのか？　長所をさらに伸ばせるようにデータ化してみたぞ。一緒に短所も知っておこう。　担当：P・鈴木

## 自分の好きなキャラを選ぼう

チームエディットで選べるキャラは3人。27人も登場する'96では各自が思い思いのキャラクターを選ぶことができるだろう。ここで最初に1つ言わせてもらいたいことがある。それは、

「好きなキャラを選べ」

ということだ。

初めてこのゲームを遊んだときにキャラクターを選んだ理由は純粋にそのキャラに興味があったからであろう。ストーリーがおもしろかったから、キャラがかっこいいから、前作で使っていたから…これらはとても素晴らしい理由だ。

ところがゲーム性の解析が進んでいくにつれ、この〝好きだから〟という要素がうすれて、ただ単にキャラ性能が良いからキャラを乗り換えて使っている人が多いように見られる。

楽をして闘えるキャラが好きだ、と反論されれば何も答えることはできない。だがあまりにも安直にキャラ換えをされている気がするのだ。強いキャラが好きだという人も、テクニカルキャラが好きだという人も、そのキャラの特性を全て引き出そうという気持ちで使い続けてほしい。自分からゲームを楽しもうとしないとゲームはそれに答えてくれないぞ。

## チーム内での順番を決めよう

さて、今度は自分で選んだ3キャラで闘う順番を考えてみよう。あまり深く考える必要もないが、考えないのもどうかと思うぞ。

1人目に持ってくるのは攻撃力の高いキャラがいい。地上技・空中技・破壊力に優れているキャラがふさわしいだろう。超技を使う機会もおのずと増えると思うので、連発しても良いキャラを持ってきてもいい。オープニングのデモが見たくてアテナやレオナを先頭に持ってくる人は対戦する相手に「とばさないでぇ」と叫ぶ必要があろう。相手が先頭にラルフかクラークをもってきたら、こちらはその相棒を先頭に出しあのポーズを見てから闘おう。このデモをとばす奴は試合をボコボコにしてやろう（されたりして…）。

2人目に持ってくるのは、1人目とは別のタイプがいい。守りやすさが高いキャラで地味な展開を狙うと相手はあせる。「さっきはさんざん攻めておきながら今度はおとなしいぞ、大丈夫かこいつ」とギャップの違いを強調させられれば大したもの。でも私が選ぶと2人目も攻めキャラになってしまってなんだか猿になっちゃったような感じ。まあ、それでもOKでしょう。

3人目はとどめをさせる程ラッシュ力が強いキャラがいいね。負けそうな時でも逆転可能なキャラならなお良いだろう。力一杯闘って負けてしまってもそれはそれで気持ちいい汗がかけることですし。でも私が3人目を選ぶとやっぱり攻めキャラになっちゃって、相手1人目に3タテされて、「だめじゃこりゃ」って感じだ。やっぱり変化は重要だね。

まあもう少し考えるとすれば、仲間が助けにくるかどうかとか、先生キャラ「超お手軽キャラ」をどこで使うかとかそんなところだろう。ストーリー性を重視してもいいし、格好がいい勝ちポーズのキャラを後半に持ってきても楽しいと思うぞ。

自分の一番得意なキャラは2人目に持ってこよう。2番目に得意なキャラは3人目に、自由気ままに選んでしまったキャラは先頭に持っていって鉄砲玉にしましょう。順番に関するのはこんなものだ。

ではここからは本格的にキャラ能力について説明していこう。要素は6つ。内容は以下の通りだ。

地上技…地上で出す通常技、必殺技の使いやすさ、固め能力、リーチなどの地上技全般。

空中技＋相手が地上にいるときに空から押さえつけていけるかどうかや、お互い空中にいる時に競り勝てるかどうかがここに入る。また、中段(ぽい)技を持っているかや空中ふっ飛ばし技の性能も考える。

破壊力…1発ごとの重さと連続技の減りから考える。だが、その連続技はひんぱんに入るかどうかも考慮する。超必殺技はあまり考えていない。

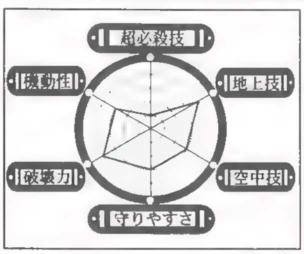
機動性…スピード、ジャンプ力が基本。また、技の早さや移動技も機動性に含まれる。

守りやすさ…相手にラッシュをかけられないように事前に対処できるかどうかと、攻めこまれてしまった時に返していけるかどうか。重要だぞ。

超必殺技…超必殺技単体の能力にしぼって考える。威力やスキの大きさを見る。

Sが最も性能が良く、Dが最も苦しい。Bを基準として見てもらいたい。

## 草薙 京




| | |
|---|---|
| 地上技 | A |
| 空中技 | B |
| 破壊力 | A |
| 機動性 | B |
| 守りやすさ | B |
| 超必殺技 | D |

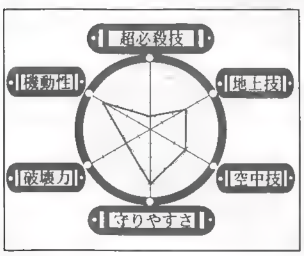
地上戦で使える技が豊富な京。必殺技を中心としたラッシュで相手を端に追いこみ、1発小足払いを当てれば体力を4割奪えるなど攻撃力の高さが目立つ。跳びこみも大Ⓟとふっ飛ばしで十分いける。

そのかわり1回押されてしまうと苦しいのも事実だ。鬼焼きや当て身をうまく使ってピンチを切り抜けていこう。

超技はあまりに出が遅いため使うならMAX時だろう。



## 二階堂 紅丸



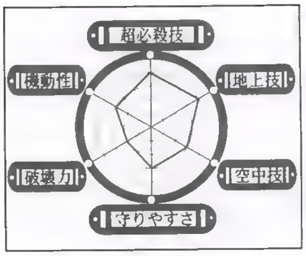

| | |
|---|---|
| 地上技 | B |
| 空中技 | B |
| 破壊力 | C |
| 機動性 | A |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | D |

立ち小Ⓚや足払いの性能もほどよい紅丸は、ある程度頼れる空中から近づくキャラだろう。小足払いから片手駒がつながるので破壊力もそれなりにあるぞ。でも単発だと…。

それよりも注目すべきは、空中雷靭拳と立ち小Ⓚ、スーパー稲妻キックを使っての防御だろう。そうやすやすと崩されるものではない。攻めと守りを両立できる、バランスのとれたキャラだといえる。



## テリー

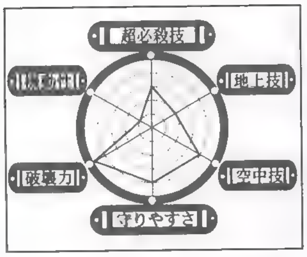



| | |
|---|---|
| 地上技 | A |
| 空中技 | B |
| 破壊力 | C |
| 機動性 | B |
| 守りやすさ | B |
| 超必殺技 | A |



パワーウェイブ、バーンナックルなどの必殺技やリーチの長い技など、攻めるには困らないキャラで、1発ごとの威力の低さは手数でカバーすることが十分可能だ。空中技のリーチも長くて使いやすい。
対空技として頼れるライジングタックルは攻撃力も高い。体力が赤くなってからはパワーウェイブとパワーゲイザーをうまく混ぜることによりじわじわと体力を削れるぞ。

## 大門 五郎

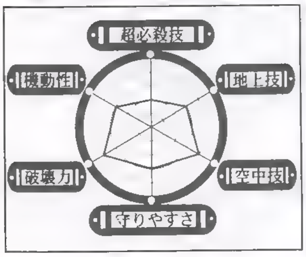



| | |
|---|---|
| 地上技 | C |
| 空中技 | A |
| 破壊力 | S |
| 機動性 | D |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | B |



何はともあれふっ飛ばし攻撃の強さが目立つ。地上で連携をしていくのは苦しいが、それを発生の早いふっ飛ばしで補っている。空中でカウンターヒットした日にはもうウハウハだ。投げも使えるぞ。
密かに守りも強力。コマンド投げもそうだが、攻めにも使えるしゃがみ大Ⓟは気絶値も高く発生も早い。遠距離立ち大ⓅやⓀも相手を押さえつけるには十分だ。

## 東

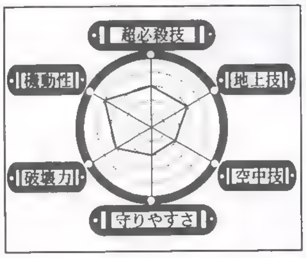



| | |
|---|---|
| 地上技 | B |
| 空中技 | A |
| 破壊力 | A |
| 機動性 | B |
| 守りやすさ | B |
| 超必殺技 | C |



連打で出せる爆裂拳は、発生も早く威力も十分で万能な技。小足払いから連続技になる点もポイントが高い。ジャンプ大Ⓚが、中段になるので近づいてからの2択は嫌なものがある。
守りの面も悪くない。判定が大きなハリケーンアッパーや黄金のかかと、対空にはタイガーキックと使い分けを間違えなければ強い。技の発生が全般的に遅いのが弱点か。

## アンディ

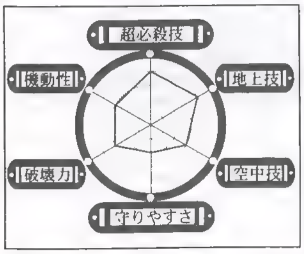



| | |
|---|---|
| 地上技 | B |
| 空中技 | C |
| 破壊力 | B |
| 機動性 | A |
| 守りやすさ | C |
| 超必殺技 | B |



残影拳のスピードと攻撃力はかなりのもの。コマンド投げも持ち合わせているので両者をうまく使いこなしていければ強い。
昇龍弾も威力が高く、超技も対空やカウンターに働くので総合的にも強い、そう思われていたのだが…ジャンプ攻撃と地上の通常技がどうも使いこなしにくい。だが連続技は強力なので、熟練した人が扱えるテクニカルキャラだろう。

## ロバート

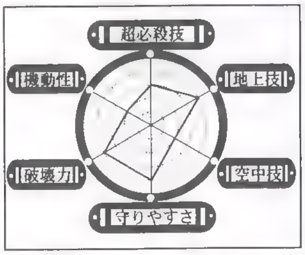



| | |
|---|---|
| 地上技 | A |
| 空中技 | B |
| 破壊力 | B |
| 機動性 | B |
| 守りやすさ | C |
| 超必殺技 | A |



リーチが長い足攻撃や旋風脚で地上戦は押していくことができる。空中で下に強い通常技を持っていればもうひと伸びしたのだが。つかみどころのないキャラになっている。
連舞脚をからめた連続技はなかなか強力だ。一連のコンボで4割は持っていける。あとはいつ決めるかだ。
龍牙が弱いので対空は乱舞が使えるようになるまで苦労することになるだろう。

## リョウ

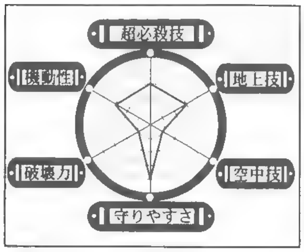



| | |
|---|---|
| 地上技 | A |
| 空中技 | C |
| 破壊力 | A |
| 機動性 | C |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | B |



立ち小Ⓚやふっ飛ばし攻撃、立ち大Ⓟが強い。これを見せつつ、破壊力が高い連舞拳や猛虎をたたきこむ。戦略はかなり整っている。守備力については全キャラ中1、2を競うほどだ。
だがジャンプ攻撃の中でとくに下に強い攻撃というものが存在せず、今いちラッシュがかけられない。弱いキャラではないがややムラがある。乱舞は使いやすくていいね。

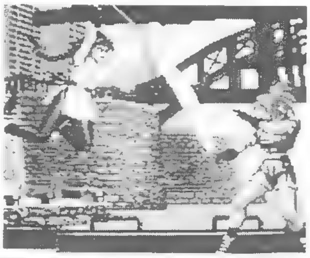
## ユリ



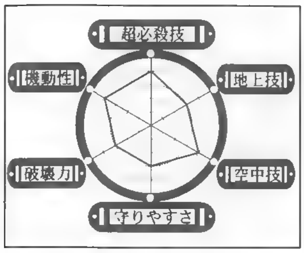

| | |
|---|---|
| 地上技 | B |
| 空中技 | D |
| 破壊力 | D |
| 機動性 | B |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | B |

一度ペースを握ればそこそこ続けて攻められる。小足払いからしゃがみ小Ⓟ、回し蹴りの連続技はそこそこ強いがやはり攻撃力が低い感は否めないところだ。ジャンプ攻撃も苦しいところ。

ここは攻守ともに使える大百裂びんたで相手に近づこう。このびんたを多用して相手の攻めを封じる。固められた時の脱出もびんただ。ユリは地上戦なら何とかなるはずだぞ。



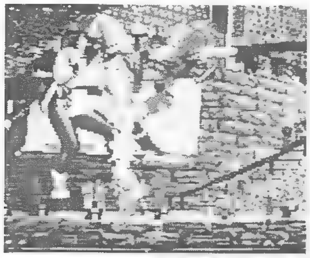
## レオナ



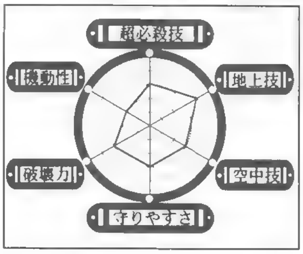

| | |
|---|---|
| 地上技 | B |
| 空中技 | A |
| 破壊力 | B |
| 機動性 | A |
| 守りやすさ | B |
| 超必殺技 | A |

長い間固めを続けていったりガードを崩していったりと、きびきびした動きを目指すと強いレオナ。中段、下段、空中投げが強いので、相手のペースで闘うことをさせないということも可能だ。

ボルテックスランチャーも攻めには導入しにくいものの、当たった時の破壊力は素晴らしい、相手はうかつに跳べない。ただラッシュに対応する力が弱いのがネックになる。



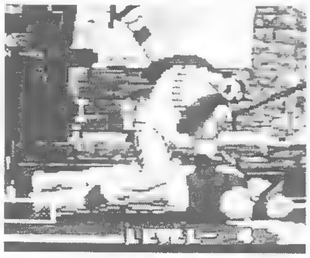
## ラルフ



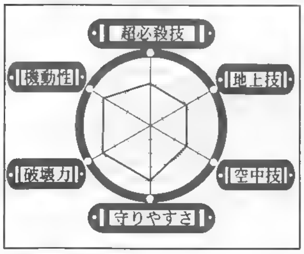

| | |
|---|---|
| 地上技 | A |
| 空中技 | B |
| 破壊力 | B |
| 機動性 | C |
| 守りやすさ | B |
| 超必殺技 | B |

地上ではリーチが長い攻撃や気絶値が高い攻撃が多く、押していくのに困ることはあまりない。必殺技も使いどころを間違わなければ強いものが多い。削り能力も兼ね携えているといえ、バランスがとれた攻めキャラだ。

ただ、気になるのは機動力。特にジャンプ攻撃を狙ったときにここを強く感じる。重いのだ。味のある空中攻撃が多いだけに残念なところ。



## クラーク




| | |
|---|---|
| 地上技 | B |
| 空中技 | B |
| 破壊力 | A |
| 機動性 | A |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | B |

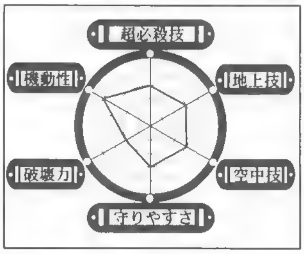
通常技も弱くはないのだが、やはり投げに目がいく。1回投げを成功させただけで3割強体力をもっていける。この攻撃力は相手にとってかなりのプレッシャーとなる。

守備面も投げや空中・地上ふっ飛ばし、曲がり(立大Ⓚ)を使うことによって相当な強さをみせている。攻守ともに投げが役に立っている。

追い討ち攻撃や走り投げの機動性の良さにも注目したい。



## アテナ




| | |
|---|---|
| 地上技 | C |
| 空中技 | C |
| 破壊力 | D |
| 機動性 | A |
| 守りやすさ | C |
| 超必殺技 | C |

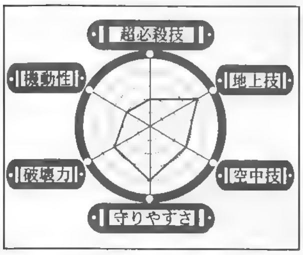
ジャンプ力の高さが逆にアダとなった感があるアテナ。フェニックスアローを巧みに使ってうまくカバーしていこう。

地上戦も技の出が遅いものが多い。唯一ふっ飛ばし攻撃は出が非常に早く頼れる技になっている。

テレポートで相手をまどわせていく戦法が必要なアテナ。相手があせって自ら崩壊していくようになれば大したもの。



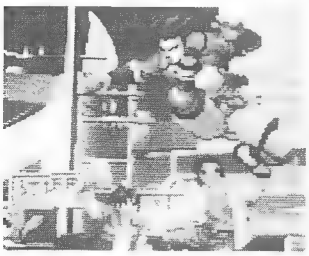
## ケンスウ



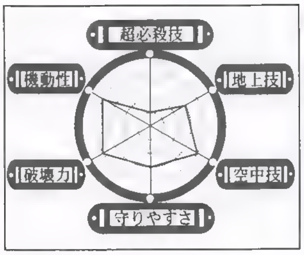

| | |
|---|---|
| 地上技 | A |
| 空中技 | B |
| 破壊力 | B |
| 機動性 | C |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | C |

超球弾のおかげで非常に強力な連携が可能になっている。長い下段の大足払いに空キャンをかけていくだけでもそこそこ闘えてしまうくらいだ。相手のペースで闘わせないという作戦がうまくいきやすく、龍連牙・天などのカウンター技もなかなか優秀だ。

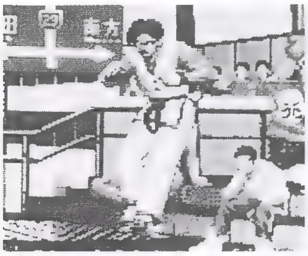
バランスは良いのだが、核である超球弾を見切られてしまうともろい一面も持っている。ばれたら負けだぞ。



## キム



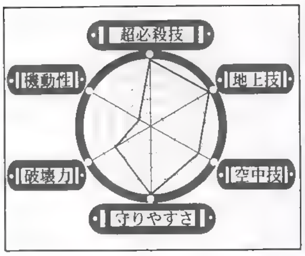

| | |
|---|---|
| 地上技 | B |
| 空中技 | A |
| 破壊力 | A |
| 機動性 | A |
| 守りやすさ | B |
| 超必殺技 | D |



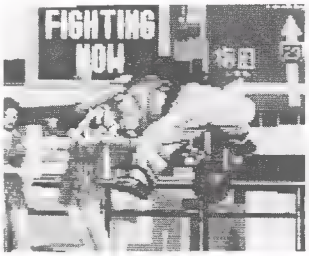
飛翔脚やジャンプ大Ⓚ、空中ふっ飛ばし攻撃などで相手を地上に押さえつけ、小足払いか昇り小Ⓟでガードを崩していくという攻撃的な戦法は破壊力も爆発力も高いものとなっている。動きも素早く、なかなかキムを捕えられないだろう。

守備面も悪くない。対空に使える飛燕斬や流星脚、半月斬はいずれも強力。バランスのいいテクニカルキャラだ。

## チン




| | |
|---|---|
| 地上技 | S |
| 空中技 | A |
| 破壊力 | B |
| 機動性 | D |
| 守りやすさ | S |
| 超必殺技 | S |

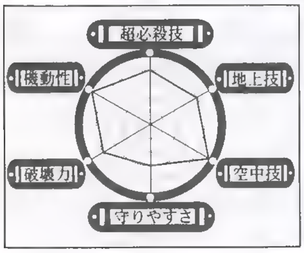



寝て起きるだけで強いじじいだが、実は通常技の判定も強い。空中戦もふっ飛ばし攻撃をはじめとして強力な技がそろっている。「一生寝てろ」などと陰口をたたかれないようにハッスルじじいと化してやろう。

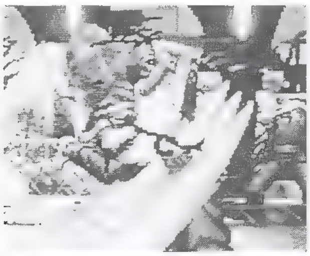
機動性が低いかもしれないが、実はチンの大・中ジャンプの軌道は理想的なものだ。

超技も連発して構わない程の性能を持ち、威力も高い。

## チョイ




| | |
|---|---|
| 地上技 | B |
| 空中技 | S |
| 破壊力 | A |
| 機動性 | S |
| 守りやすさ | B |
| 超必殺技 | A |

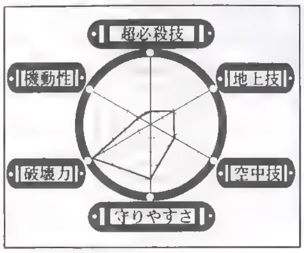


空中戦なら右に出るものはいないチョイ。めくりジャンプ大Ⓟに対空できるキャラは少なく、跳びこみからの連続技で体力を4割減らせるなど、攻撃的はかなり高い。

体が小さいので相手の攻撃が当たらないというのも守るうえでは役に立つ。その割に技のリーチも長く発生も早いので地上戦も行っていける。

シリーズを通して大幅に強くなった超技は対空も可能だ。

## チャン



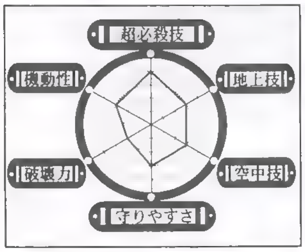

| | |
|---|---|
| 地上技 | C |
| 空中技 | C |
| 破壊力 | S |
| 機動性 | D |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | D |



このバランスの悪さはすごい。一見すると弱いキャラだが、破壊力がものすごいため上位キャラの仲間入りをしている。

鉄球回して2ヒットしたら痛すぎ、待っていると空中ふっ飛ばしで追いこまれて鉄球回して削られまくり、跳びこむとやっぱり鉄球回され対空、と鉄球大回転のみで世の中を渡られている。さすが先生5人衆のヘッドなだけはある。

## かすみ



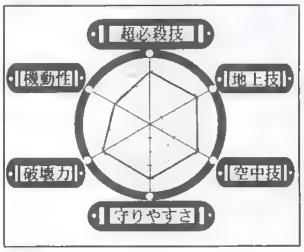

| | |
|---|---|
| 地上技 | B |
| 空中技 | B |
| 破壊力 | C |
| 機動性 | B |
| 守りやすさ | B |
| 超必殺技 | A |



地上・空中ふっ飛ばしともに使いやすく、連携の一環として使っていける。地上では立ち大Ⓚが、空中では2段技の大Ⓟがキーとなる技になるだろう。ただ攻撃が単発な点が少し気になる。竜巻槍打が入れば4割減らせるのだが、いまいち決めにくいようだ。

守りのほうはふっ飛ばし攻撃や当て身、白山桃の存在もあって困ることはない。超技も攻守ともに使いやすいぞ。

## マイ



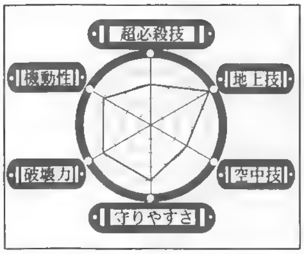

| | |
|---|---|
| 地上技 | A |
| 空中技 | A |
| 破壊力 | A |
| 機動性 | B |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | A |



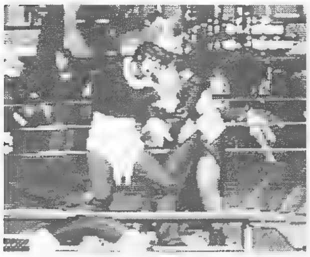
押しが強い地上の通常技に飛び道具を混ぜて攻めれば強力な戦法になる。龍炎舞をからめた連続技も威力が大きく、気絶値が高い技も多い。昇りジャンプ大Ⓚが中段になることからも、舞はかなりの攻めを展開できるだろう。

体が小さいために相手の攻撃が当たりにくかったり、立ち大Ⓟが守りにも使えたりと攻守ともに優れている舞。バランスの良さはピカイチだ。

## 八神 庵



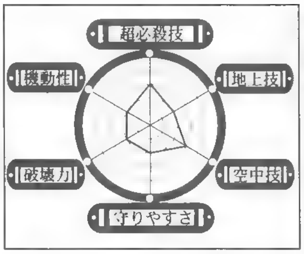

| | |
|---|---|
| 地上技 | S |
| 空中技 | B |
| 破壊力 | A |
| 機動性 | A |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | B |



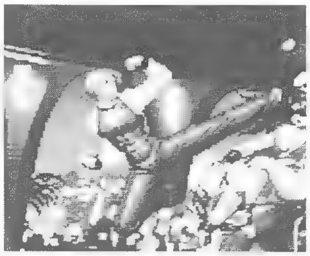
判定が強い通常技の数々は、すべて使い道があるというのだから驚きだ。中でもふっ飛ばし攻撃の発生の早さ、判定の強さは使えるの一言につきる。必殺技も押しが強いものばかりだ。破壊力も十分といえるだろう。

また、鬼焼きの判定も強くガードされても反撃されない点は大きい。コマンド投げも良。八神はすべての要素に秀でている。負けられないぞ。

## キング



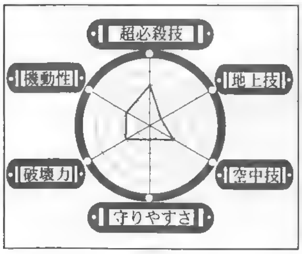

| | |
|---|---|
| 地上技 | C |
| 空中技 | B |
| 破壊力 | C |
| 機動性 | C |
| 守りやすさ | C |
| 超必殺技 | B |



使っていく技が少ない点が気になる。地上技もリーチが短い技が多く、うまく接近できないとそのまま負けてしまう可能性もある。ここは中段にもなるジャンプ大Ⓚに頼るしかないだろう。地上ふっ飛ばしもうまく使えば強力な武器になる。

しゃがみ大Ⓟは対空として役に立つ。トルネードキックの代用にどうぞ。超技も攻めには組みこみにくいだろう。

## バイス



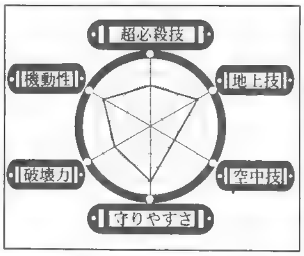

| | |
|---|---|
| 地上技 | D |
| 空中技 | C |
| 破壊力 | C |
| 機動性 | C |
| 守りやすさ | D |
| 超必殺技 | B |



必殺投げを持っているにも関わらず、威力が低くて間合いも狭いため今一つ押しきっていけない。ほかの必殺技も使いどころが難しく、いかに相手を攻めるかという部分が難題になっている。体力が赤くなってから、あるいはMAXになってからが勝負だろう。

守るのも大変だ。小足払いや後転を巧みに使って何とかラッシュから逃れなければならない。立ち大Ⓚは強いぞ。

## マチュア



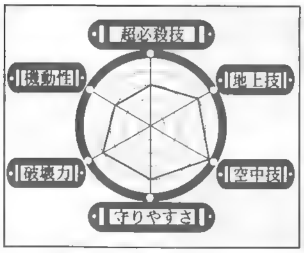

| | |
|---|---|
| 地上技 | A |
| 空中技 | C |
| 破壊力 | B |
| 機動性 | A |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | B |



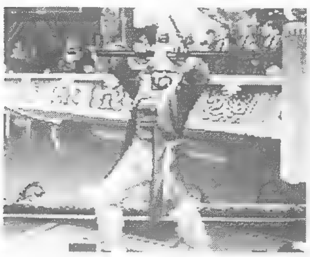
どこからでもメタルマサカーで襲いかかれるので相手にとっては脅威となる。ふっ飛ばし攻撃の発生がかなり早いので、立ち、しゃがみ小Ⓟとからめて攻めれば相手はなす術なく負けていくだろう。ただジャンプ攻撃がさほど強くないのは気になる。

対空技に乏しいので跳ばれないようにあらかじめふっ飛ばし攻撃で押さえつけていくことが重要になるぞ。

## ビッグ




| | |
|---|---|
| 地上技 | A |
| 空中技 | S |
| 破壊力 | A |
| 機動性 | B |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | B |

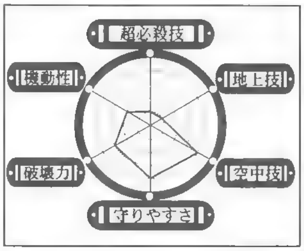


グランドブラスターで相手を固める端ラッシュは強力。下段のしゃがみ大Ⓟ、中段の昇りふっ飛ばしも使い勝手が良い。しゃがみ小Ⓟの優秀さも知っておく必要がある。

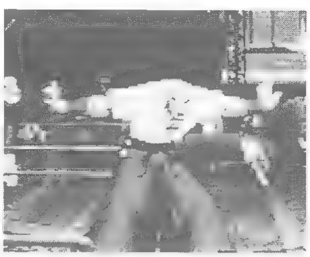
連続技も強く、気絶値の高い技を多く持つビッグには決める機会も多いことだろう。

守備面は、小ロマンの強さが目立つため分かりにくいかもしれないが、立ち大攻撃がともに強い。超技はまあまあ。

## ギース




| | |
|---|---|
| 地上技 | D |
| 空中技 | A |
| 破壊力 | B |
| 機動性 | C |
| 守りやすさ | A |
| 超必殺技 | D |



ギースの狙いははっきりしている。空中からの疾風拳かあるいは大Ⓟで跳びこみ、着地に連続技を入れる。これが強力なので、地上の技が弱くてもあまり気にならない。連続技の威力も大きい。

守る上でも疾風拳が役に立つ。相手の跳びこみにあわせてバックジャンプ疾風拳を撃てばほぼ落とせる。一応当て身も使っていけるぞ。超技？当たればいいなあ。

## 勢いが止まらない人たち

さてここからは、あまりに評価が高くとび抜けているSランクの人たちについて解説していこうと思うぞ。

**地上技**

●チン
やはり寝ている状態が強いからということになろうか、一応小足払いや立ち大Ⓟの性能も考えている。

●八神
すべての通常技が使える上、必殺技の性能も素晴らしいものばかり。スキなく攻め続けていくことができるぞ。なんといっても小足払いからの4割減らせる連続技は大きい。また、今回新たに加わった屑風（コマンド投げ）もこれらの評価の中に含まれている。あ、永久パターンは考えられていないよ。
空キャンセルを使いこなされたらもう手が出せませんよ、という感じだ。

**空中技**

●ビッグ
まず思いつくのは昇りふっ飛ばし攻撃。ダウンする中段を持っている点は大きい。ガードされてもスキが小さいのも利点だ。
そのほかにもジャンプ小Ⓚ（横方向に強い）、大Ⓟ（2段）、大Ⓚ（リーチが長い）などが使える。こりゃハッピーだ。

●クラウザー
このおやじもいろんな技を持っている。昇り大Ⓚは見切れない中段で、5発決めれば気絶させることができる。下段と混ぜられたら対応できませんよ。
このほかにもジャンプ大Ⓟ（めくりや連続技狙い）、ふっ飛ばし（リーチやカウンターの追い討ち狙い）、小Ⓟと小Ⓚ（判定が長く出る、斜め下に強い）、レッグトマホーク（対空）、カイザーキック（奇襲、対空）など使える技が勢ぞろい。もう少し地上戦がいければ頂点も狙えたのに。残念ですね、おじさん。

●チョイ
こいつもミスター空中戦。あっちこっちに勝手に跳び回られてムキャキャキャいわれた日には、もう勝手にしなさいって感じだ。そんなこと言ってると本当にめくり大Ⓟから連続技入れてくるし、本当に困った肉屋さんだ。
実際にジャンプ大Ⓟやふっ飛ばし攻撃に勝てる技を持っているキャラは少なく、これに飛翔脚も加えて上から押されるのだから、対応することは難しいだろう。

**破壊力**

●大門
何も考えずにふっ飛ばし攻撃やしゃがみ大Ⓟを出してくる大門に負けることがあるのだからあなどれない。もし空中でふっ飛ばしをカウンターでくらってしまうと、もう1発空中ふっ飛ばしをくらい、さらに切り株か天地返しの追加が待っているから恐しい。

●チャン
ジャンプふっ飛ばしと鉄球大回転が全てを語っている。1発くらっただけで1目盛り分なくなっちゃうから攻める気持ちもしぼむ。するとチャンからつっこんできてやっぱり鉄球回されてボバーン。

**機動性**

これもチョイ。ムキームキーと画面せましと舞う姿は、まさに猿以外のなにものでもない。技名どおりだ。チョイをつかまえることが難しいというのも強さのうちだろう。

**守りやすさ**

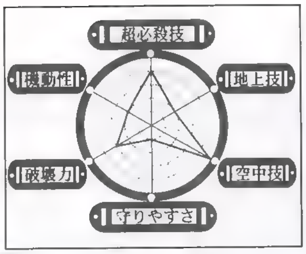
チンが選ばれた。何も言うまい。リョウもSか?と思われたのだが、そうするとチンの評価がSSぐらいになってしまうので惜しくもAどまりとなった。よって守りやすさがAのキャラはそれなりに強いということをわかってもらいたい。

**超技**

チンの3冠達成だ。やはりこのチンの炎の対策があまりない点がS受賞の理由だ。
この炎の対策は、ガードキャンセル前転（なるべく早く）か、三角跳びでつっこむか、遠くから地雷震か、レオナで走って近づくか、といったキャラ限定のものが多いので、チンを使ってくる相手には対策可能なキャラで挑むとしよう。

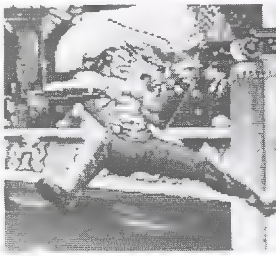
もう少しでSランクというキャラも6部門の中で多くいたのだが、Sランクの強さがとび抜きでているので見送られることになった。惜しいね。
これらのデータはあくまで参考だ。この素材でうまい料理を作るか犬も食わない料理を作るかは君の手にかかっているといえよう。

## クラウザー




| | |
|---|---|
| 地上技 | C |
| 空中技 | S |
| 破壊力 | B |
| 機動性 | C |
| 守りやすさ | D |
| 超必殺技 | A |

このゲームに必要な空中の技を全て持っているクラウザー。中段、めくり、対空と空中の貴公子と呼べる。そのかわり、地上で出す技のほとんどが発生の遅いものばかりなので相手を固めるには少々クセがあるキャラだ。
攻めこまれないように押し続けていきたい所だが、もしラッシュをかけられてしまうと脱出が苦しい一面を持つ。動いていないと死ぬキャラだ。



### Aランク以上の人々　（　）内はSクラス

| | キャラクター |
|---|---|
| 地上技 | 京・テリー・リョウ・ロバート<br>ラルフ・ケンスウ・ビッグ<br>マイ・マチュア　（チン・八神） |
| 空中技 | 大門・東・レオナ・チン<br>ギース・キム・マイ・マチュア<br>（ビッグ・クラウザー・チョイ） |
| 破壊力 | 京・東・リョウ・クラーク<br>ビッグ・キム・チョイ・マイ<br>八神　（大門・チャン） |
| 機動性 | 紅丸・アンディ・レオナ・アテナ<br>キム・マチュア　（チョイ） |
| 守りやすさ | 紅丸・大門・リョウ・ユリ<br>クラーク・ケンスウ・ビッグ<br>ギース・チャン・マイ・八神<br>マチュア　（チン） |
| 超必殺技 | テリー・ロバート・レオナ<br>クラウザー・チョイ・マイ<br>かすみ　（チン） |

# K.O.F'96 Data Collection



## 投げ技攻撃値一覧表

| 名前 | C投げ | 攻撃値 | D投げ | 攻撃値 | 空中投げ、他 | 攻撃値 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 京 | 釼鉄(はつがね) | 23 | 一刹背負い投げ | 16×2 | | |
| 紅丸 | キャッチアンドシュート | 11×2 | フロントスープレックス | 23 | スピニングニードロップ | 16 |
| 五郎 | 十字絞め | 4(+) | 送り足払い | 24 | つかみ叩きつけ(遠距離投げ) | 22 |
| テリー | グラスピングアッパー | 24 | バスタースルー | 22 | | |
| アンディ | 剛臨・改 | 16+5 | 抱え込み投げ | 23 | | |
| ジョー | ひざ地獄 | 4(+) | レッグスルー | 22 | | |
| リョウ | 谷落とし | 21 | 巴投げ | 24 | | |
| ロバート | 龍跳脚 | 23 | 首切り投げ | 21 | | |
| ユリ | 鬼はりて | 21 | さいれんと投げ | 23 | 燕落とし | 16 |
| レオナ | キラーバイト | 3(+) | オーデルバックラー | 24 | ハイデルンインフェルノ | 16 |
| ラルフ | ダイナマイトヘッドバット | 23 | ノーザンライトボム | 17 | | |
| クラーク | ピラミッドドライバーEX | 24 | フィッシャーマンバスター | 24 | デスレイクドライブ | 21 |
| アテナ | ビットスルー | 23 | サイキックスルー | 23 | サイキックシュート | 22 |
| ケンスウ | 発勁 | 21 | 巴投げ | 23 | | |
| チン | 強飲酒 | 3(+) | 逆脚投げ | 23 | | |
| 香澄 | 百足畳み | 22 | 蝸牛投げ | 22 | | |
| 舞 | 不知火剛臨 | 23 | 風車崩し | 21 | 夢桜 | 22 |
| キング | ホールドラッシュ | 12×2 | フックバスター | 23 | | |
| キム | 首極め落とし | 21 | 殺脚投げ | 24 | | |
| チャン | 破顔撃 | 26 | 鎖締め | 2(+) | | |
| チョイ | 頭乗刺し | 2(+) | 頭乗刺し | 2(+) | | |
| 八神 | 逆剥ぎ | 23 | 逆逆剥ぎ | 23 | | |
| マチュア | デスブロウ | 23 | バックラッシュ | 21 | | |
| バイス | デスブロウ | 23 | バックラッシュ | 23 | | |
| ギース | 殺陣片手投げ | 21 | 真空投げ | 24 | | |
| クラウザー | クリフハンガードロップ | 23 | カイザードライバー91 | 23 | | |
| ビッグ | ミリオンダラーバスター | 24 | ハイリフトスルー | 22 | | |
| ちづる | 令月 | 28 | 回天 | 28 | | |
| ゲーニッツ | (めいふのもん) | 40 | (そうかつさつ) | 5(+) | | |

※攻撃値覧の(+)は、相手を締めつける度に攻撃値が加算されていくことを意味する。

# 必殺技攻撃力 Data Collection

## 表の見方

- ●攻撃数値(近)　近距離からの攻撃力
- ●攻撃数値(遠)　間合いによって攻撃力が変わる場合に表記があります
- ●気絶数値　相手を気絶にもっていく力（一定時間内に一定量蓄積されると気絶する）
- ●ガード弾き値　相手の「ガード弾き」を誘発する力（一定時間内に一定量蓄積されるとガード弾きが起こる）

| | 攻撃力 | 攻撃数値(近) | 攻撃数値(遠) | 気絶数値 | ガード弾き値 | 変更レンジ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 神楽ちづる | 百活　天神の理(弱) | 21(以後半数) | | 14(以後半数) | 13(以後半数) | |
| | 百活　天神の理(強) | 24(以後半数) | | 16(以後半数) | 14(以後半数) | |
| | 弐百拾弐活　神速の祝詞(弱) | 26 | 18 | 21 | 14 | 160 |
| | 弐百拾弐活　神速の祝詞(強) | 29 | 20 | 24 | 17 | 160 |
| | 神速の祝詞・天瑞(弱)　A·B | 16 | | 13 | 9 | |
| | 神速の祝詞・天瑞(強)　C·D | 18 | | 15 | 9 | |
| | 百八活　玉響の瑟音(弱) | 26 | | 20 | 18 | |
| | 百八活　玉響の瑟音(強) | 28 | | 24 | 22 | |
| | 裏面八拾八活　零技の礎(ノーマル/MAX時) | 34 | | 0 | 32 | |
| | 裏面壱活　三籟の布陣(ノーマル/MAX時) | 3(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| ゲーニッツ | (ヨノカゼ)A | 28 | | 16 | 14 | |
| | (ヨノカゼ)B | 28 | | 16 | 14 | |
| | (ヨノカゼ)C | 25 | | 14 | 0 | |
| | (ヨノカゼ)D | 25 | | 14 | 0 | |
| | (トコブセ)(弱) | 4(1HITにつき) | 2(1HITにつき) | 0 | | |
| | (マメツ)(強) | 5(1HITにつき) | 0 | 0 | | |
| | (ヒョウガ) | | | 0 | 0 | |
| | (ミズチ)連打中 | 18(以後半数) | | 0 | 0 | |
| | (ミズチ)叩きつけ | 32 | | 0 | 0 | |
| | (ジッソウコク)連打中 | 28(以後半数) | | 0 | 0 | |
| | (ジッソウコク)叩きつけ | 37 | | 0 | 0 | |
| | (ヤミドウコク)(ノーマル) | 5(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| | (ヤミドウコク)(MAX) | 4(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| テリー・ボガード | バーンナックル(弱) | 17 | | 19 | 28 | |
| | バーンナックル(強) | 20 | | 24 | 31 | |
| | パワーウェイブ(弱) | 14 | 16 | 20 | 18 | 133 |
| | パワーウェイブ(強) | 19 | 20 | 16 | 11 | 176 |
| | クラックシュート(弱) | 14 | | 14 | 16 | |
| | クラックシュート(強) | 19(以後半数) | | 16(以後半数) | 18(以後半数) | |
| | ライジングタックル(弱) | 12(以後半数) | | 11(以後半数) | 16(以後半数) | |
| | ライジングタックル(強) | 14(以後半数) | | 14(以後半数) | 18(以後半数) | |
| | パワーダンク(弱)上昇 | 12 | | 0 | 0 | |
| | パワーダンク(弱)下降 | 12 | | 18 | 29 | |
| | パワーダンク(強)上昇 | 11 | | 0 | 0 | |
| | パワーダンク(強)下降 | 20 | | 22 | 31 | |
| | パワーゲイザー(ノーマル) | 50 | | 0 | 0 | |
| | パワーゲイザー(MAX) | 42 | | 0 | 0 | |
| アンディ・ボガード | 残影拳(弱)+我弾幸(弱) | 18+13 | | 16+16 | 14+29 | |
| | 残影拳(強)+我弾幸(強) | 21+15 | | 16+18 | 16+34 | |
| | 昇龍弾(弱) | 4(1HITにつき) | 3(1HITにつき) | 2(1HITにつき) | | |
| | 昇龍弾(強) | 6(1HITにつき) | 3(1HITにつき) | 2(1HITにつき) | | |
| | 空破弾(弱) | 18(以後半数) | 16(以後半数) | 3(以後半数) | | |
| | 空破弾(強) | 18(以後半数) | 16(以後半数) | 6(以後半数) | | |
| | 撃壁背水掌　連打中 | 6(×3) | | 0 | 0 | |
| | 撃壁背水掌　フィニッシュ | 15 | | 0 | 0 | |
| | 幻影　不知火　下顎(弱) | 15 | | 16 | 18 | |
| | 幻影　不知火　下顎(強) | 16 | | 16 | 18 | |
| | 幻影　不知火　上顎(弱) | 16 | | 16 | 18 | |
| | 幻影　不知火　上顎(強) | 18 | | 16 | 15 | |
| | 飛翔拳(弱) | 20 | 15 | 16 | 18 | 96 |
| | 飛翔拳(強) | 23 | 16 | 19 | 20 | 112 |
| | 超裂破弾(ノーマル) | 5(1HITにつき) | 0 | 0 | | |
| | 超裂破弾(MAX) | 4(1HITにつき) | 0 | 0 | | |
| ジョー・東 | ハリケーンアッパー(弱) | 15 | 18 | 11 | 8 | 144 |
| | ハリケーンアッパー(強) | 11+14 | 13+15 | 10+13 | 8+8 | 176+176 |
| | 爆烈拳(弱)連打中 | 3(1HITにつき) | | 0 | 2(1HITにつき) | |
| | 爆烈拳(強)連打中 | 4(1HITにつき) | | 0 | 2(1HITにつき) | |
| | フィニッシュ(弱) | 8 | | 8 | 5 | |
| | フィニッシュ(強) | 8 | | 11 | 5 | |
| | タイガーキック(弱) | 16 | | 16 | 10 | |
| | タイガーキック(強) | 20(以後半数) | | 16(以後半数) | 12(以後半数) | |
| | スラッシュキック(弱) | 16 | | 17 | 12 | |
| | スラッシュキック(強) | 21 | | 17 | 13 | |
| | 黄金のかかと(弱) | 14(以後半数) | | 11(以後半数) | 8(以後半数) | |
| | 黄金のかかと(強) | 17(以後半数) | | 14(以後半数) | 10(以後半数) | |
| | スクリューアッパー　1HIT | 18 | | 0 | 0 | |
| | スクリューアッパー　2HIT | 46 | 32 | 0 | 0 | 176 |

| 攻撃力 | 攻撃数値(近) | 攻撃数値(遠) | 気絶数値 | ガード弾き値 | 変更レンジ | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 鬼焼き(弱)　1HIT | 13 | | 11 | 12 | | 草薙 京 |
| 鬼焼き(弱)　2HIT | 8 | | 12 | 6 | | |
| 鬼焼き(強) | 18(以後半数) | | 18(以後半数) | 18(以後半数) | | |
| R. E. D. Kick(弱) | 18 | | 16 | 16 | | |
| R. E. D. Kick(強) | 22 | | 22 | 16 | | |
| 琴月　陽(弱)　1HIT | 4 | | 0 | 0 | | |
| 琴月　陽(弱)　2HIT | 18 | | 24 | 0 | | |
| 琴月　陽(強)　1HIT | 8 | | 0 | 6 | | |
| 琴月　陽(強)　2HIT | 20 | | 27 | 15 | | |
| 七拾五式・改(弱) | 16(以後半数) | | 18(以後半数) | 6(以後半数) | | |
| 七拾五式・改(強) | 18(以後半数) | | 18(以後半数) | 6(以後半数) | | |
| 荒咬み　発動 | 16 | | 20 | 16 | | |
| 荒咬み追加動作・九傷 | 10 | | 20 | 10 | | |
| 荒咬み追加動作・八錆 | 8 | | 6 | 10 | | |
| 荒咬み追加動作・七瀬 | 11 | | 6 | 10 | | |
| 荒咬み追加動作・砌穿ち | 9 | | 8 | 10 | | |
| 毒咬み　発動 | 18 | | 24 | 20 | | |
| 毒咬み追加動作・罪詠み | 10 | | 14 | 15 | | |
| 毒咬み追加動作・罰詠み | 18 | | 0 | 15 | | |
| 鵺摘み(弱・強)　攻撃 | 16 | | 16 | 22 | | |
| 鵺摘み(弱・強)　当て身 | 18 | | 0 | 0 | | |
| 大蛇薙(ノーマル) | 52 | 32 | 0 | 20 | 60 | |
| 大蛇薙(MAX)　溜め中 | 26(以後半数) | | 0 | 0 | | |
| 大蛇薙(MAX)　発射 | 57 | 40 | 0 | 22 | 60 | |
| 雷靭拳(弱) | 12(以後半数) | | 16(以後半数) | 4(以後半数) | | 二階堂 紅丸 |
| 雷靭拳(強) | 16(以後半数) | | 16(以後半数) | 6(以後半数) | | |
| 空中雷靭拳(弱) | 13(以後半数) | | 14(以後半数) | 4(以後半数) | | |
| 空中雷靭拳(強) | 16(以後半数) | | 16(以後半数) | 4(以後半数) | | |
| 真空片手駒(弱) | 16(以後半数) | | 11(以後半数) | 6(以後半数) | | |
| 真空片手駒(強) | 18(以後半数) | | 11(以後半数) | 6(以後半数) | | |
| スーパー稲妻キック(弱) | 18 | | 20 | 27 | | |
| スーパー稲妻キック(強) | 20 | | 22 | 29 | | |
| 居合い蹴り(弱) | 16 | | 16 | 26 | | |
| 居合い蹴り(強) | 18 | | 24 | 18 | | |
| 反動三段蹴り　1HIT | 10 | | 16 | 3 | | |
| 反動三段蹴り(弱・強)　2HIT | 12 | | 16 | 6 | | |
| 反動三段蹴りﾌｨﾆｯｼｭ(弱)3HIT | 18 | | 20 | 27 | | |
| 反動三段蹴りﾌｨﾆｯｼｭ(強)3HIT | 20 | | 22 | 29 | | |
| 紅丸コレダー | 2(1HITにつき) | | 0 | 0 | | |
| 雷光拳(ノーマル) | 26(以後半数) | | 0 | 2(以後半数) | | |
| 雷光拳(MAX) | 30(以後半数) | | 0 | 2(以後半数) | | |
| 地雷震(弱) | 18 | | 11 | 15 | | 大門 五郎 |
| 地雷震(強) | 0 | | 0 | 0 | | |
| 雲つかみ投げ | 31 | | 0 | 0 | | |
| 超大外刈り | 13(×2) | | 0 | 0 | | |
| 切り株返し | 25 | | 0 | 0 | | |
| 天地返し | 18(×2) | | 0 | 0 | | |
| 地獄極楽落とし(ノーマル) | 11(×6) | | 0 | 0 | | |
| 地獄極楽落とし　叩きつけ | 7(×10) | | 0 | 0 | | |
| 地獄極楽落とし(MAX)　フィニッシュ | 18 | | 0 | 0 | | |
| 鬼焼き(弱) | 17 | | 16 | 8 | | 八神 庵 |
| 鬼焼き(強) | 16(以後半数) | | 8(以後半数) | 8(以後半数) | | |
| 琴月　陽(弱)　1HIT | 4 | | 0 | 0 | | |
| 琴月　陽(弱)　2HIT | 15 | | 16 | 8 | | |
| 琴月　陽(強)　1HIT | 5 | | 0 | 0 | | |
| 琴月　陽(強)　2HIT | 16 | | 19 | 11 | | |
| 葵花(弱・強) | 9+10+19 | | 9+11+13 | 6+8+10 | | |
| 闇払い(弱) | 18 | 14 | 16 | 0 | 208 | |
| 闇払い(強) | 20 | 16 | 18 | 0 | 208 | |
| 八稚女(ノーマル)連打中 | 6(1HITにつき) | | 0 | 0 | | |
| 八稚女(ノーマル)ﾌｨﾆｯｼｭ | 17 | | 0 | 0 | | |
| 八稚女(MAX) | 9(1HITにつき) | | 0 | 0 | | |
| デスロウ(弱・強)　1･2HIT | 6(1HITにつき) | | 2(1HITにつき) | 3(1HITにつき) | | マチュア |
| デスロウ(弱・強)　3HIT | 10 | | 9 | 8 | | |
| メタルマサカー(弱) | 12(以後半数) | | 8(以後半数) | 0 | | |
| メタルマサカー(強) | 10(以後半数) | | 12(以後半数) | 0 | | |
| デスペアー(弱) | 17 | | 20 | 10 | | |
| デスペアー(強) | 20 | | 22 | 14 | | |
| ディーサイド(弱) | 20 | | 0 | 0 | | |
| ディーサイド(強) | 23 | | 0 | 0 | | |
| ヘブンズゲイト(ノーマル) | 31(×2) | | 0 | 0 | | |
| ヘブンズゲイト(MAX) | 36(×2) | | 0 | 0 | | |
| アウトレイジ(弱) | 4(1HITにつき) | | 2(1HITにつき) | 0 | | バイス |
| アウトレイジ(強) | 3(1HITにつき) | | 2(1HITにつき) | 0 | | |
| レイヴナス(弱・強) | 5(1HITにつき) | | 2(1HITにつき) | 0 | | |
| ディーサイド(弱) | 22 | | 0 | 0 | | |
| ディーサイド(強) | 25 | | 0 | 0 | | |
| ゴアフェスト | 7(×4) | | 0 | 0 | | |
| ネガティブゲイン(ノーマル) | 12(×3) | | 0 | 0 | | |
| ネガティブゲイン(MAX) | 10(×5) | | 0 | 0 | | |

# The King of Fighters'96 攻撃力一覧表

| キャラクター | 攻撃力 | 攻撃数値(近) | 攻撃数値(遠) | 気絶数値 | ガード弾き値 | 変更レンジ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| リョウ・サカザキ | 虎煌拳(弱) | 16 | | 17 | 11 | |
| | 虎煌拳(強) | 19 | 13 | 19 | 14 | 128 |
| | 虎咆(弱) | 18 | | 16 | 16 | |
| | 虎咆(強) | 20(以後半数) | | 16(以後半数) | 18(以後半数) | |
| | 飛燕疾風脚(弱) | 22 | | 18 | 16 | |
| | 飛燕疾風脚(強) | 23(以後半数) | | 18(以後半数) | 16(以後半数) | |
| | 極限流連舞拳 | 6(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| | 猛虎　雷神剛(弱) | 7(1HITにつき) | | 3(1HITにつき) | 4(1HITにつき) | |
| | 猛虎　雷神剛(強) | 16(以後半数) | | 12(以後半数) | 12(以後半数) | |
| | 覇王翔吼拳(ノーマル) | 31 . | 23 | 0 | 22 | 176 |
| | 覇王翔吼拳(MAX) | 38 | 28 | 0 | 32 | 176 |
| | 龍虎乱舞(ノーマル) | 4(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| | 龍虎乱舞(MAX)　連打中 | 3(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| | 龍虎乱舞　上昇中 | 10(以後半数) | | 0 | 0 | |
| ロバート・ガルシア | 龍撃拳(弱) | 15 | | 18 | 12 | |
| | 龍撃拳(強) | 18 | 16 | 20 | 14 | 176 |
| | 龍牙(弱) | 18 | | 17 | 14 | |
| | 龍牙(強) | 16(以後半数) | | 17(以後半数) | 16(以後半数) | |
| | 飛燕旋風脚(弱) | 10(1HITにつき) | | 4(1HITにつき) | 3(1HITにつき) | |
| | 飛燕旋風脚(強) | 6(1HITにつき) | | 4(1HITにつき) | 3(1HITにつき) | |
| | 極限流連舞拳 | 6(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| | 飛燕龍神脚(弱) | 15 | | 20 | 16 | |
| | 飛燕龍神脚(強) | 20 | | 22 | 20 | |
| | 覇王翔吼拳(ノーマル) | 30 | 25 | 0 | 21 | 165 |
| | 覇王翔吼拳(MAX) | 33 | 28 | 0 | 21 | 165 |
| | 龍虎乱舞(ノーマル) | 4(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| | 龍虎乱舞(MAX)　連打中 | 3(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| | 龍虎乱舞　上昇中 | 10(以後半数) | | 0 | 0 | |
| ユリ・サカザキ | 虎煌拳(弱) | 14 | | 16 | 18 | |
| | 虎煌拳(強) | 18 | 15 | 16 | 19 | 128 |
| | 空牙(弱) | 12 | | 16 | 15 | |
| | 空牙(強) | 15(以後半数) | | 16(以後半数) | 16(以後半数) | |
| | 裏空牙(弱・強) | 15(以後半数) | | 15(以後半数) | 18(以後半数) | |
| | 雷煌拳(弱) | 19 | | 18 | 18 | |
| | 雷煌拳(強) | 21 | | 19 | 20 | |
| | 百烈びんた(弱・強) | 2(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| | 飛燕疾風拳(弱) | 16 | | 20 | 17 | |
| | 飛燕疾風拳(強) | 19 | | 24 | 21 | |
| | 飛燕旋風脚(弱) | 15(1HITにつき) | | 10(1HITにつき) | 8(1HITにつき) | |
| | 飛燕旋風脚(強) | 18(以後半数) | | 14(以後半数) | 8(以後半数) | |
| | 覇王翔吼拳(ノーマル) | 30 | 34 | 0 | 26 | 90 |
| | 覇王翔吼拳(MAX) | 34 | 14 | 0 | 26 | 90 |
| | 飛燕鳳凰脚(ノーマル) | 3(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| | 飛燕鳳凰脚(MAX)　連打中 | 2(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| | 飛燕鳳凰脚フィニッシュ | 22 | | 0 | 0 | |
| ギース・ハワード | 烈風拳 | 17 | | 16 | 18 | |
| | ダブル烈風拳 | 19+8 | | 16+10 | 14+11 | |
| | 疾風拳(弱・強) | 19 | | 10 | 7 | |
| | 上段当て身投げ | 26 | | 0 | 0 | |
| | 中段当て身投げ | 26 | | 0 | 0 | |
| | 邪影拳(弱・強)1・2HIT | 12+6 | | 8+4 | 4+2 | |
| | 邪影拳(弱)　3HIT | 13 | | 6 | 8 | |
| | 邪影拳(強)　3HIT | 16 | | 14 | 8 | |
| | 飛翔日輪斬(弱) | 12+13 | | 12+15 | 10+11 | |
| | 飛翔日輪斬(強) | 12+18 | | 13+10 | 12+13 | |
| | レイジングストーム(ノーマル) | 48 | | 0 | 0 | |
| | レイジングストーム(MAX) | 61 | | 0 | 0 | |
| ヴォルフガング・クラウザー | ブリッツボール(上段) | 19 | 16 | 18 | 4 | 176 |
| | ブリッツボール(下段) | 16 | 19 | 18 | 16 | 176 |
| | レッグトマホーク(弱) | 18 | | 16 | 9 | |
| | レッグトマホーク(強) | 20 | | 16 | 11 | |
| | カイザーキック(弱) | 25 | | 22 | 32 | |
| | カイザーキック(強) | 27 | | 25 | 36 | |
| | カイザーデュエルソバット(弱) | 16(以後半数) | | 12(以後半数) | 11(以後半数) | |
| | カイザーデュエルソバット(強) | 20(以後半数) | | 13(以後半数) | 13(以後半数) | |
| | カイザースープレックス | 32 | | 0 | 0 | |
| | カイザーウェイブ(ノーマル) | 42 | 32 | 0 | 32 | 160 |
| | カイザーウェイブ(MAX) | 46 | 34 | 0 | 36 | 160 |
| Mr.ビッグ | グランドブラスター(弱) | 18 | | 16 | 12 | |
| | グランドブラスター(強) | 22 | | 20 | 13 | |
| | クロスダイビング(弱) | 21 | | 19 | 16 | |
| | クロスダイビング(強) | 24 | | 21 | 19 | |
| | スピニングランサー(弱) | 4(1HITにつき) | | 4(1HITにつき) | 0 | |
| | スピニングランサー(強) | 4(1HITにつき) | | 4(1HITにつき) | 0 | |
| | スピニングランサー　フィニッシュ | 11 | | 20 | 48 | |
| | クレイジードラム(弱) | 5(1HITにつき) | | 4(1HITにつき) | 0 | |
| | クレイジードラム(強) | 7(1HITにつき) | | 4(1HITにつき) | 0 | |
| | カリフォルニアロマンス(弱) | 14(以後半数) | | 14(以後半数) | 13(以後半数) | |
| | カリフォルニアロマンス(強) | 17(以後半数) | | 16(以後半数) | 14(以後半数) | |
| | ブラスターウェイブ(ノーマル) | 24(以後半数) | | 0 | 0 | |
| | ブラスターウェイブ(MAX) | 28(以後半数) | | 0 | 0 | |

### 藤堂香澄

| 攻撃力 | 攻撃数値(近) | 攻撃数値(遠) | 気絶数値 | ガード弾き値 | 変更レンジ |
|---|---|---|---|---|---|
| 重ね当て(弱) | 16 | | 19 | 18 | |
| 重ね当て(強) | 20 | | 22 | 20 | |
| 空中重ね当て(弱・強) | 15 | | 16 | 22 | |
| 白山桃(弱) | 9(1HITにつき) | | 9(1HITにつき) | 14(1HITにつき) | |
| 白山桃(強) | 12(1HITにつき) | | 12(1HITにつき) | 14(1HITにつき) | |
| 竜巻槍打 | 7(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| 滅身無投 | 23 | | 0 | 0 | |
| 殺掌陰蹴 | 26 | | 0 | 0 | |
| 超重ね当て(ノーマル) | 26 | | 0 | 0 | |
| 超重ね当て(MAX) | 29 | | 0 | 0 | |

### 不知火舞

| 攻撃力 | 攻撃数値(近) | 攻撃数値(遠) | 気絶数値 | ガード弾き値 | 変更レンジ |
|---|---|---|---|---|---|
| 花蝶扇(弱) | 17 | 14 | 10 | 11 | 176 |
| 花蝶扇(強) | 20 | 16 | 18 | 11 | 181 |
| 龍炎舞(弱) | 17 | | 18 | 7 | |
| 龍炎舞(強) | 19(以後半数) | | 18(以後半数) | 10(以後半数) | |
| 飛翔龍炎陣(弱) | 12(1HITにつき) | | 8(1HITにつき) | 9(1HITにつき) | |
| 飛翔龍炎陣(強) | 18(以後半数) | | 16(以後半数) | 9(以後半数) | |
| 必殺忍蜂(弱) | 22(以後半数) | | 16(以後半数) | 10(以後半数) | |
| 必殺忍蜂(強) | 25(以後半数) | | 18(以後半数) | 11(以後半数) | |
| ムササビの舞(弱) | 15 | | 20 | 12 | |
| ムササビの舞(強) | 18 | | 22 | 14 | |
| 超必殺忍蜂(ノーマル) | 11(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| 超必殺忍蜂(MAX) | 7(1HITにつき) | | 0 | 0 | |

### キング

| 攻撃力 | 攻撃数値(近) | 攻撃数値(遠) | 気絶数値 | ガード弾き値 | 変更レンジ |
|---|---|---|---|---|---|
| ベノムストライク(弱) | 14 | 17 | 14 | 7 | 144 |
| ベノムストライク(強) | 16 | 19 | 14 | 7 | |
| ダブルストライク(弱) | 12+14 | | 14+13 | 4+8 | |
| ダブルストライク(強) | 13+16 | | 14+13 | 4+8 | |
| トラップショット(弱・強) | 6(1HITにつき) | | 3(1HITにつき) | 0 | |
| トルネードキック(弱) | 5(×4) | | 4(1HITにつき) | 4(1HITにつき) | |
| トルネードキック(強) | 5(×6) | | 4(1HITにつき) | 4(1HITにつき) | |
| サプライズローズ(弱) | 6(1HITにつき) | | 0 | 4(1HITにつき) | |
| サプライズローズ(強) | 5(1HITにつき) | | 0 | 4(1HITにつき) | |
| ミラージュキック(弱) 1HIT | 16(1HITにつき) | | 8(1HITにつき) | 4(1HITにつき) | |
| ミラージュキック(弱) 連打中 | 5(1HITにつき) | | 3(1HITにつき) | 4(1HITにつき) | |
| ミラージュキック(強) 1HIT | 18(1HITにつき) | | 8(1HITにつき) | 4(1HITにつき) | |
| ミラージュキック(強) 連打中 | 6(1HITにつき) | | 3(1HITにつき) | 4(1HITにつき) | |
| イリュージョンダンス(ノーマル) 連打中 | 5(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| イリュージョンダンス(ノーマル) 上昇中 | 5(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| イリュージョンダンス(MAX) 連打中 | 5(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| イリュージョンダンス(MAX) 上昇中 | 5(1HITにつき) | | 0 | 0 | |

### レオナ

| 攻撃力 | 攻撃数値(近) | 攻撃数値(遠) | 気絶数値 | ガード弾き値 | 変更レンジ |
|---|---|---|---|---|---|
| ムーンスラッシャー(弱) | 19 | | 22 | 18 | |
| ムーンスラッシャー(強) | 24 | | 25 | 20 | |
| Xキャリバー(弱) | 17 | | 20 | 16 | |
| Xキャリバー(強) | 21 | | 22 | 18 | |
| グランドセイバー(弱) | 16 | | 19 | 16 | |
| グランドセイバー(強) | 18+16 | | 22+18 | 18+27 | |
| ボルテックランチャー(弱) | 14(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| ボルテックランチャー(強) | 16(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| Vスラッシャー(ノーマル) | 27(×2) | | 0 | 0 | |
| Vスラッシャー(MAX) | 36(×2) | | 0 | 0 | |

### ラルフ

| 攻撃力 | 攻撃数値(近) | 攻撃数値(遠) | 気絶数値 | ガード弾き値 | 変更レンジ |
|---|---|---|---|---|---|
| バルカンパンチ(弱) | 14(1HITにつき) | | 6(1HITにつき) | 1(1HITにつき) | |
| バルカンパンチ(強) | 17(1HITにつき) | | 6(1HITにつき) | 2(1HITにつき) | |
| ガトリングアタック(弱) | 7(1HITにつき) | | 7(1HITにつき) | 4(1HITにつき) | |
| ガトリングアタック(強) | 8(1HITにつき) | | 7(1HITにつき) | 6(1HITにつき) | |
| 急降下爆弾パンチ(弱) 上昇 | 16(1HITにつき) | | 4(1HITにつき) | 8(1HITにつき) | |
| 急降下爆弾パンチ(弱) 下降 | 18 | | 16 | 10 | |
| 急降下爆弾パンチ(強) 上昇 | 8(1HITにつき) | | 5(1HITにつき) | 8(1HITにつき) | |
| 急降下爆弾パンチ(強) 下降 | 22 | | 24 | 30 | |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカー | 17(×2) | | 29 | 36 | |
| ラルフキック(弱) | 24 | | 0 | 0 | |
| ラルフキック(強) | 29 | | 0 | 0 | |
| バリバリバルカンパンチ(ノーマル) 連打中 | 20(以後半数) | | 0 | 0 | |
| バリバリバルカンパンチ(ノーマル) フィニッシュ | 18 | | 0 | 0 | |
| バリバリバルカンパンチ(MAX) 連打中 | 20(以後半数) | | 0 | 0 | |
| バリバリバルカンパンチ(MAX) フィニッシュ | 15 | | 0 | 0 | |
| 馬乗りバルカンパンチ(ノーマル) 連打中 | 4(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| 馬乗りバルカンパンチ(ノーマル) もういっちょ | 16 | | 0 | 0 | |
| 馬乗りバルカンパンチ(MAX) 連打中 | 3(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| 馬乗りバルカンパンチ(MAX) もういっちょ | 21 | | 0 | 0 | |

### クラーク

| 攻撃力 | 攻撃数値(近) | 攻撃数値(遠) | 気絶数値 | ガード弾き値 | 変更レンジ |
|---|---|---|---|---|---|
| バルカンパンチ(弱) | 3(1HITにつき) | | 3 | 4(1HITにつき) | |
| バルカンパンチ(強) | 4(1HITにつき) | | 3 | 4(1HITにつき) | |
| ローリングクレイドル(弱) | 4(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| ローリングクレイドル(強) | 5(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| スーパーアルゼンチンバックブリーカー | 11(×2) | | 0 | 0 | |
| ナパームストレッチ(弱) | 25 | | 0 | 5 | |
| ナパームストレッチ(強) | 28 | | 0 | 8 | |
| フランケンシュタイナー | 21 | | 0 | 0 | |
| フラッシングエルボー(弱・強) | 14 | | 0 | 0 | |
| ウルトラアルゼンチンバックブリーカー(ノーマル) | 15(×4) | | 0 | 0 | |
| ウルトラアルゼンチンバックブリーカー(MAX) | 18(×3)+12 | | 0 | 0 | |

| キャラクター | 攻撃力 | 攻撃数値(近) | 攻撃数値(遠) | 気絶数値 | ガード弾き値 | 変更レンジ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 麻宮アテナ | サイコボールアタック(弱) | 14 | 11 | 16 | 12 | 181 |
| 麻宮アテナ | サイコボールアタック(強) | 19 | 13 | 20 | 15 | 181 |
| 麻宮アテナ | フェニックスアロー(弱) | 12(以後半数) | | 6(以後半数) | 0 | |
| 麻宮アテナ | フェニックスアロー(強) | 10(以後半数) | | 8(以後半数) | 0 | |
| 麻宮アテナ | フェニックスアロー　フィニッシュ | 11 | | 10 | 23 | |
| 麻宮アテナ | サイコソード(弱) | 4(1HITにつき) | | 4(1HITにつき) | 0 | |
| 麻宮アテナ | サイコソード(強) | 4(1HITにつき) | | 4(1HITにつき) | 0 | |
| 麻宮アテナ | サイコリフレクター(弱) | 13(以後半数) | | 14 | 0 | |
| 麻宮アテナ | サイコリフレクター(強) | 15(以後半数) | | 16 | 0 | |
| 麻宮アテナ | シャイニングクリスタルビット(ノーマル) | 32(以後半数) | | 0 | 0 | |
| 麻宮アテナ | シャイニングクリスタルビット(MAX) | 30(以後半数) | | 0 | 0 | |
| 麻宮アテナ | クリスタルシュート(ノーマル) | 32 | 28 | 0 | 20 | 181 |
| 麻宮アテナ | クリスタルシュート(MAX) | 34 | 28 | 0 | 19 | 181 |
| 麻宮アテナ | 空中シャイニングクリスタルビット(ノーマル) | 36(以後半数) | | 0 | 0 | |
| 麻宮アテナ | 空中シャイニングクリスタルビット(MAX) | 35(以後半数) | | 0 | 0 | |
| 麻宮アテナ | 空中クリスタルシュート(ノーマル) | 40 | 28 | 0 | 24 | 181 |
| 麻宮アテナ | 空中クリスタルシュート(MAX) | 37 | 29 | 0 | 21 | 181 |
| 椎拳崇 | 超球弾(弱) | 17 | 12 | 16 | 7 | 176 |
| 椎拳崇 | 超球弾(強) | 19 | 14 | 16 | 7 | 176 |
| 椎拳崇 | 龍顎砕(弱) | 16(以後半数) | | 16(以後半数) | 9(以後半数) | |
| 椎拳崇 | 龍顎砕(強) | 19(以後半数) | | 16(以後半数) | 10(以後半数) | |
| 椎拳崇 | 龍連牙・地龍(弱) | 9(以後半数) | | 5(以後半数) | 13(1HITにつき) | |
| 椎拳崇 | 天龍(強) | 19(以後半数) | | 17(以後半数) | 14(以後半数) | |
| 椎拳崇 | 龍爪撃(弱) | 11(以後半数) | | 8(以後半数) | 0 | |
| 椎拳崇 | 龍爪撃(強) | 14(以後半数) | | 13(以後半数) | 0 | |
| 椎拳崇 | 神龍天舞脚(ノーマル)上昇1 | 6(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| 椎拳崇 | 神龍天舞脚(ノーマル)上昇2 | 17(以後半数) | | 0 | 0 | |
| 椎拳崇 | 神龍天舞脚(MAX)上昇1 | 8(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| 椎拳崇 | 神龍天舞脚(MAX)上昇2 | 19(以後半数) | | 0 | 0 | |
| 椎拳崇 | 神龍凄煌裂脚(ノーマル)突進 | 7(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| 椎拳崇 | 神龍凄煌裂脚(ノーマル)上昇 | 17(以後半数) | | 0 | 0 | |
| 椎拳崇 | 神龍凄煌裂脚(MAX)突進 | 12(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| 椎拳崇 | 神龍凄煌裂脚(MAX)上昇 | 19(以後半数) | | 0 | 0 | |
| 鎮元斎 | 瓢簞撃(弱) | 14 | | 18 | 4(以後半数) | |
| 鎮元斎 | 瓢簞撃(強) | 14+16 | | 18+22 | 6(以後半数) | |
| 鎮元斎 | 柳燐蓬莱(弱・強) | 3(1HITにつき) | | 1(1HITにつき) | 4(以後半数) | |
| 鎮元斎 | 回転的空突拳(弱) | 13 | | 18 | 6(以後半数) | |
| 鎮元斎 | 回転的空突拳(強) | 18 | | 20 | 6(以後半数) | |
| 鎮元斎 | 酔管巻翁～蝶襲鯰魚(弱) | 17 | | 20 | 27 | |
| 鎮元斎 | 酔管巻翁～蝶襲鯰魚(強) | 20 | | 22 | 29 | |
| 鎮元斎 | 望月酔～龍蛇反蹦(弱) | 16(以後半数) | | 19(以後半数) | 26 | |
| 鎮元斎 | 望月酔～鯉魚反蹦(強) | 24 | | 22 | 18 | |
| 鎮元斎 | 轟欄炎炮(ノーマル) | 40(以後半数) | | 0 | 2(以後半数) | |
| 鎮元斎 | 轟欄炎炮(MAX) | 44(以後半数) | | 0 | 2(以後半数) | |
| キム・カッファン | 飛燕斬(弱) | 18(1HITにつき) | | 16(1HITにつき) | 5(1HITにつき) | |
| キム・カッファン | 飛燕斬(強)　上昇 | 5(1HITにつき) | | 6(1HITにつき) | 4(1HITにつき) | |
| キム・カッファン | 飛燕斬(強)　下降 | 16 | | 18 | 11 | |
| キム・カッファン | 半月斬(弱) | 12(以後半数) | | 16(以後半数) | 4(以後半数) | |
| キム・カッファン | 半月斬(強) | 15(以後半数) | | 18(以後半数) | 4(以後半数) | |
| キム・カッファン | 飛翔脚(弱・強) | 5(1HITにつき) | | 2(1HITにつき) | 4(1HITにつき) | |
| キム・カッファン | 流星落(弱) | スベリ　10 | | 16 | 10 | |
| キム・カッファン | 流星落(弱)　叩きつけ | 15 | | 18 | 14 | |
| キム・カッファン | 流星落(強)　スベリ | 12 | | 16 | 10 | |
| キム・カッファン | 流星落(強)　叩きつけ | 17 | | 18 | 16 | |
| キム・カッファン | 空砂塵(弱・強) | 16(以後半数) | | 11(以後半数) | 6(以後半数) | |
| キム・カッファン | 鳳凰脚(ノーマル／MAX)　連打中 | 4(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| キム・カッファン | 鳳凰脚(ノーマル／MAX)　上昇中 | 18(以後半数) | | 0 | 0 | |
| チャン・コーハン | 鉄球粉砕撃(弱) | 29 | | 29 | 26 | |
| チャン・コーハン | 鉄球粉砕撃(強) | 36 | | 32 | 29 | |
| チャン・コーハン | 鉄球大回転(弱・強) | 30 | | 32 | 22 | |
| チャン・コーハン | 鉄球飛燕斬(弱)　上昇 | 22 | | 20 | 14 | |
| チャン・コーハン | 鉄球飛燕斬(弱)　下降 | 23 | | 22 | 12 | |
| チャン・コーハン | 鉄球飛燕斬(強)　上昇 | 24 | | 20 | 12 | |
| チャン・コーハン | 鉄球飛燕斬(強)　下降 | 25 | | 22 | 16 | |
| チャン・コーハン | 大破壊投げ | 5(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| チャン・コーハン | 鉄球大暴走(ノーマル／MAX)　連打中 | 4(1HITにつき) | | 0 | 0 | |
| チャン・コーハン | 鉄球大暴走(ノーマル／MAX)　フィニッシュ1 | 16 | | 0 | 0 | |
| チャン・コーハン | 鉄球大暴走(ノーマル／MAX)　フィニッシュ2 | 16 | | 0 | 0 | |
| チャン・コーハン | 鉄球大暴走(ノーマル　MAX)　フィニッシュ3 | 18 | | 0 | 0 | |
| チョイ・ボンゲ | 竜巻疾風斬(弱) | 12(以後半数) | | 10(以後半数) | 2(以後半数) | |
| チョイ・ボンゲ | 竜巻疾風斬(強) | 14(以後半数) | | 13(以後半数) | 2(以後半数) | |
| チョイ・ボンゲ | 飛翔空裂斬(弱) | 15 | | 13 | 16 | |
| チョイ・ボンゲ | 飛翔空裂斬(強) | 18 | | 16 | 20 | |
| チョイ・ボンゲ | 旋風飛猿刺突(弱) | 21 | | 19 | 14 | |
| チョイ・ボンゲ | 旋風飛猿刺突(強) | 24 | | 21 | 14 | |
| チョイ・ボンゲ | 方向転換 | 14(1HITにつき) | | 11(1HITにつき) | 10(1HITにつき) | |
| チョイ・ボンゲ | 飛翔脚(弱) | 11(以後半数) | | 8(以後半数) | 0 | |
| チョイ・ボンゲ | 飛翔脚(強) | 12(以後半数) | | 8(以後半数) | 0 | |
| チョイ・ボンゲ | 疾風飛翔斬(弱) | 17 | | 20 | 14 | |
| チョイ・ボンゲ | 疾風飛翔斬(強) | 21 | | 23 | 16 | |
| チョイ・ボンゲ | 真！超絶竜巻真空斬(ノーマル) | 43(以後半数) | | 0 | 0 | |
| チョイ・ボンゲ | 真！超絶竜巻真空斬(MAX) | 52(以後半数) | | 0 | 0 | |

# Voice Data Collection



## 二階堂紅丸

| | |
|---|---|
| 雷刃拳！ | 必殺技「雷刃拳」を出す時の音声 |
| 真空片手駒！ | 必殺技「真空片手駒」を出す時の音声 |
| フンッ！ | 必殺技「居合い蹴り」を出す時の音声 |
| 反動三段蹴り！ | 必殺技「反動三段蹴り」を出す時の音声 |
| 紅丸コレダー！！ | 必殺技「紅丸コレダー」を出す時の音声 |
| 雷光拳！ | 超必殺技「雷光拳」を出す時の音声 |
| フェィ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ヘャア！ | 強攻撃の時に軽く出す声 |
| イャア！ | 投げ技の音声 |
| ウッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ウォ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ウァァ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| うあぁぁぁぁぁ！！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| やれやれ | 相手を挑発する時の音声 |
| フゥンンンンンン！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| ヒュウ！（短く） | 緊急回避動作の時に発する声 |
| うりゃっ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| Thank you！ | 勝利1 |
| I LOVE YOU | 勝利2 |

## 大門五郎

| | |
|---|---|
| おぉりゃぁっ！ | 必殺投げ技「超大外刈り」を出す時の音声 |
| ふうんっ！ | 必殺投げ技「天地返し」を出す時の音声 |
| ふんっおぉぉぉ！ | 必殺技「地雷震」を出す時の音声 |
| ふんっ！ | 投げ技で相手をつかんだ時に使用する音声 |
| おりゃあ！ | 必殺技「雲つかみ投げ」を出す時の音声 |
| うおぁっ！ | 必殺技「切り株返し」を出す時の音声 |
| とおぅわあ～！ | 超必殺技「地獄極楽落とし」を出す時の音声 |
| ファッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| いやぁ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| ふぁっ！ | 投げ技の音声 |
| あっ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| むぅっ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| むうふっ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| むううううううう… | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| うりゃあっ！！ | 相手を挑発する時の音声 |
| うぅぅぅぅぅぅぅ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| むんっ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| なんの！ | ダウン回避の時に発する声 |
| んぁ～！ | 勝利1 |
| う～お～！ | 勝利2 |

## リョウ・サカザキ

| | |
|---|---|
| 虎煌拳！ | 必殺技「虎煌拳」を出す時の音声 |
| オリャ～！ | 必殺技「虎咆・猛虎雷神剛」を出す時の音声 |
| 飛燕疾風脚！ | 必殺技「飛燕疾風脚」を出す時の音声 |
| ハッ！ハッ！ハッ！ | 必殺技「極限流連舞拳」を出す時の音声 |
| 覇王翔吼拳！ | 超必殺技「覇王翔吼拳」を出す時の音声 |
| オリャ～！ | 超必殺技「龍虎乱舞」のフィニッシュ時の音声 |
| フゥ！ | 弱攻撃の時に軽く出す音声 |
| タァ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| とりゃぁぁ！ | 投げ技の音声 |
| ウオ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ウウ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ウオォ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| しくじった～ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| オラオラ！ | 相手を挑発する時の音声 |
| アアアァァ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| ハッ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| ハッ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| オース！ | 勝利1 |
| よーし | 勝利2 |
| オース！ | 勝利3 |
| オラオラ！ | 登場アクションのセリフ |

## テリー・ボガード

| | |
|---|---|
| バーンナックル！ | 必殺技「バーンナックル」を出す時の音声 |
| パワーウェイブ！ | 必殺技「パワーウェイブ」を出す時の音声 |
| ライジングタックル！ | 必殺技「ライジングタックル」を出す時の音声 |
| クラックシュート！ | 必殺技「クラックシュート」を出す時の音声 |
| パワーダンク！ | 必殺技「パワーダンク」を出す時の音声 |
| パワーゲイザー！ | 必殺技「パワーゲイザー」を出す時の音声 |
| フゥ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| フゥア！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| ヘァ！ | 投げ技の音声 |
| ウ！ | ダメージ1「弱攻撃を食らった時の声」 |
| ウァ！ | ダメージ2「弱攻撃を食らった時の声」 |
| ウァァ！ | ダメージ3「強攻撃を食らった時の声」 |
| ウアアァァ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| ハリアップ！ | 相手を挑発する時の音声 |
| ハァッ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| ハァッ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| ハァッ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| ＯＫ！ | 勝利2 |
| ＯＫ！ | 勝利3 |
| ヘイカモンカモン！ | 登場アクションでのセリフ |
| ギース！ | ギース専用の登場アクションセリフ |

## アンディ・ボガード

| | |
|---|---|
| 昇龍弾！ | 必殺技「昇龍弾」を出す時の音声 |
| 斬影拳！ | 必殺技「斬影拳」を出す時の音声 |
| 飛翔拳！ | 必殺技「飛翔拳」を出す時の音声 |
| ヘヤッ！ | 必殺技「撃壁背水掌」を出す時の音声 |
| ヘヤッ！ | 必殺技「空破弾」を出す時の音声 |
| 超裂破弾！ | 超必殺技「超裂破弾」を出す時の音声 |
| シェア！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| てや！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| ヘヤッ！ | 投げ技の音声 |
| ゲヘ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ヘッ！ | タメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ンァッ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| うあぁぁぁぁ‥ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| ッフン！ | 相手を挑発する時の音声 |
| ハアァ～！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| シュッ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| シュッ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| よし！ | 勝利1 |
| シュッ！ | 勝利2 |
| ハアァ～！ | 勝利3 |
| ッフン！ | 登場アクションでのセリフ |

## 草薙京

| | |
|---|---|
| ほぉうりゃあ！ | 必殺技「鬼焼き」を出す時の音声 |
| おぅりゃあ！燃えろ！ | 必殺技「琴月」を出す時の音声 |
| ボディが／あめぇぜ！ | 新必殺技「荒咬み」を出す時の音声 |
| くらえ！！ | 新必殺技「毒咬み」を出す時の音声 |
| お留守だぜ！ | 新必殺技「九傷」を出す時の音声 |
| がら空きだぜ！ | 新必殺技「八錆」を出す時の音声 |
| させるかぁ！ | 新必殺技「鶴摘み」を出す時の音声 |
| 食らいやがれ！！ | 超必殺技「大蛇薙」を出す時の音声 |
| フ（ン）ッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ファッ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| おらぁ！ | 投げ技の音声 |
| ウッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声です］ |
| クッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声です］ |
| うぉっ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声です］ |
| うぉあぁぁぁぁ‥ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| 何くすぶってんだ | 相手を挑発する時の音声 |
| ふうぅぅぅぅぅぅん！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| フンッ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| おっと！ | ダウン回避の時に発する声 |
| オレの…勝ちだ | 勝利1 |
| あんたじゃ、燃えねぇ… | 勝利2 |
| へへ‥燃えたろ‥ | 勝利3 |
| いくぜ！ | 登場アクションでのセリフ |
| どうしてもやるのか！？ | 八神庵専用の登場アクションセリフ |

## ロバート・ガルシア

| | |
|---|---|
| 龍撃拳！ | 必殺技「龍撃拳」を出す時の音声 |
| 飛燕龍神脚！ | 必殺技「飛燕龍神脚」を出す時の音声 |
| とりゃ！とりゃ！とりゃ！とりゃ！ | 必殺技「極限流連舞脚」を出す時の音声 |
| そりゃ～！ | 必殺技「龍牙」を出す時の音声 |
| とりゃ！ | 必殺技「飛燕旋風脚」を出す時の音声 |
| 覇王翔吼拳 | 超必殺技「覇王翔吼拳」を出す時の音声 |
| どないや！ | 超必殺技「龍虎乱舞」のフィニッシュ時の音声 |
| ハッァ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| とりゃ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| そりゃ～！ | 投げ技の音声 |
| うぁ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ちゃッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| へぁ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| くそったれ～！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| どないしたんや？ | 相手を挑発する時の音声 |
| はぁぁぁ～！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| ハッァ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| ハッァ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| よっしゃ！ | 勝利1 |
| どないや！ | 勝利3 |
| どないしたんや？ | 登場アクションでのセリフ |

## ユリ・サカザキ

| | |
|---|---|
| 虎煌拳！ | 必殺技「虎煌拳」を出す時の音声 |
| 雷煌拳！ | 必殺技「雷煌拳」を出す時の音声 |
| こんのぉ～！たぁっ！ | 必殺技「百烈びんた」を出す時の音声 |
| ちょ～ぅ、あっぱー！！ | 新必殺技「ユリちょうアッパー」を出す時の音声 |
| ダボー！ | 新必殺技「ダブルユリちょうアッパー」を出す時の音声 |
| ちょ～ぅ、ナッコー！！ | 新必殺技「ユリちょうナックル」を出す時の音声 |
| ちょ～ぅ、回し蹴り！！ | 新必殺技「ユリちょう回し蹴り」を出す時の音声 |
| 覇王翔吼拳！ | 超必殺技「覇王翔吼拳」を出す時の音声 |
| 飛燕鳳凰脚！ | 超必殺技「飛燕鳳凰脚！」を出す時の音声 |
| フンッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| タァッ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| とお～！／え～い！ | 投げ技の音声 |
| ウッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| クッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| あぁ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| おとうさんごめ～ん | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| あんたばかぁ～？ | 相手を挑発する時の音声 |
| はあぁぁぁぁぁぁ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| よっ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| ほっと！ | ダウン回避の時に発する声 |
| えい！えい！オー！オー！ジャ～ンプ！ブイブイ！ | 勝利1 |
| サービスサービスゥ～！ | 勝利2 |
| ちょ～余裕ッチ！ | 勝利3 |
| バビッとやっつけちゃうぞ！ | 登場アクションでのセリフ |

## ジョー・ヒガシ

| | |
|---|---|
| タイガーキック！ | 必殺技「タイガーキック」を出す時の音声 |
| ハリケンアッパー！ | 必殺技「ハリケーンアッパー」を出す時の音声 |
| スラッシュキック！ | 必殺技「スラッシュキック」を出す時の音声 |
| フゥッ！ | 必殺技「爆烈拳」を出す時の音声 |
| くらいやがれ～！！ | 必殺技「爆烈フィニッシュ」を出す時の音声 |
| オラオラ！ | 必殺技「黄金のかかと」を出す時の音声 |
| スクリューアッパー！！ | 超必殺技「スクリューアッパー」を出す時の音声 |
| シィ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| デェイ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| デェイ！ | 投げ技の音声 |
| ンデッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| グア！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ッデェ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| ぐあぁぁぁぁ‥ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| オラオラ！ | 相手を挑発する時の音声 |
| フェイ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| シィ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| シィ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| おっしゃ～！ | 勝利1 |
| にゃっはっはっはっはっは！ | 勝利2 |
| シィシィ、おっしゃ～ | 勝利3 |
| サクサクいくぜ！ | 登場アクションでのセリフ |

## レオナ

| | |
|---|---|
| キル！ | 必殺技「ムーンスラッシャー」を出す時の音声 |
| ハイ！ | 必殺技「Xキャリバー」を出す時の音声 |
| はぁ〜っ！ | 必殺技「ボルテックランチャー」を出す時の音声 |
| フンッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ヘイッ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| はぁ〜！ | 投げ技の音声 |
| んっ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| くっ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| あぁ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| あああ〜！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| どうしたの？ | 相手を挑発する時の音声 |
| ハァ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| 任務、完了。 | 勝利3 |
| 任務、遂行します。 | 登場アクションでのセリフ |

## 麻宮アテナ

| | |
|---|---|
| サイコボール！ | 必殺技「サイコボールアタック」を出す時の音声 |
| え〜い！ | 必殺技「NEWサイコリフレクター」を出す時の音声 |
| フェニックスアロー！ | 必殺技「フェニックスアロー」を出す時の音声 |
| サイコソード！ | 必殺技「サイコソード」を出す時の音声 |
| テレポート！ | 新必殺技「サイコテレポート」を出す時の音声 |
| はあぁぁぁぁぁ！ | 超必殺技「シャイニングクリスタルビット」を出す時の音声 |
| いっけえ〜！ | 超必殺技「シャイニングクリスタルシュート」を撃つ時の音声 |
| エイッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ヤッ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| エイッ！ | 投げ技の音声 |
| くっ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| キャッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| うぅっ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| きゃあぁぁぁぁ！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| クシュン！ご、ごめんなさい | 相手を挑発する時の音声 |
| はあぁぁぁぁ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| えいっ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| ヤッ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| やあったぁ〜！グ〜！ | 勝利1 |
| イエ〜イ！完璧ぃ〜！ | 勝利2 |
| 私たちは負けないわ！ | 勝利3 |
| あてな、行っきま〜す！ | 登場アクションでのセリフ |

## 椎拳崇

| | |
|---|---|
| 超球弾や！ | 必殺技「超球弾」を出す時の音声 |
| 龍顎砕や！ | 必殺技「龍顎砕」を出す時の音声。 |
| よっ！はっ！うりゃ！ | 必殺技「龍連牙」を出す時の音声 |
| よっ！うりゃー！ | 必殺技「龍爪撃」を出す時の音声 |
| どないや！！ | 超必殺技「神龍天舞脚」を出す時の音声 |
| どないや！！ | 超必殺技「神龍凄煌裂脚」を出す時の音声 |
| ヤッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| うりゃ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| うりゃ！ | 投げ技の音声。 |
| クッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ウッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| イテッ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| 今日はこれくらいにしといたるわぁぁぁ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| 勉強しまっせ！ | 相手を挑発する時の音声 |
| ウリャアァァァ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| よっと！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| あぶなっ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| まだまだ修行が足らんなあ | 勝利1 |
| よっ、ん！？いやあぁぁ！！ | 勝利2（よっやったでのポーズをとるが、その拍子にズボンの尻が破れる） |
| ふっ、やったで！ | 勝利3 |
| むぐ、んぐっ！［かはぁ〜、死ぬかと思た］ | 登場アクションでのセリフ（肉まんを食べる［初戦のみ肉まんが胸に詰まる］） |

## チョイ・ボンゲ

| | |
|---|---|
| ウッキィ〜！ | 必殺技「飛翔空裂斬」を出す時の音声 |
| 切るでヤンス〜！！ | 必殺技「竜巻疾風斬」を出す時の音声 |
| ウキキキキキキキ！ | 必殺技「飛翔脚」を出す時の音声 |
| 刺すでヤンス〜！ | 新必殺技「疾風飛猿刺突」を出す時の音声 |
| 行くでヤンス〜！ | 新必殺技「疾走飛翔斬」を出す時の音声 |
| キリキリマイマイ〜！ | 超必殺技「真！超絶竜巻真空斬」を出す時の音声 |
| ヒョッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ウキァ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| ヒャッヒャッヒャッヒャッ | 投げ技の音声 |
| アラ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| キィョッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| エグイウァ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| お手紙ちょうだ〜い！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| ウヒッウヒッウヒッ | 相手を挑発する時の音声 |
| ムヒョヒョヒョヒョ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| ウヒョッ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| ウヒョッ | ダウン回避の時に発する声 |
| か〜いか〜ん！ | 勝利1 |
| 勝ちでヤンス〜！ | 勝利2 |
| うぶう〜 | 勝利3 |
| 覚悟するでヤンス！ | 登場アクションでのセリフ |

## チャン・コーハン

| | |
|---|---|
| ぬうぅぅぅぅぅ！ | 必殺技「鉄球大回転」を出す時の音声 |
| ぬおりゃぁぁ！ | 必殺技「鉄球粉砕撃」を出す時の音声 |
| 飛燕斬！ | 必殺技「鉄球飛燕斬」を出す時の音声 |
| フンッ！ | 新必殺技「大破壊投げ」を出す時の音声 |
| フンッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ドリャァ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| フンッ！ | 投げ技の音声 |
| ブフッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ゲブッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| うわぁ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| オロォォォ！！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| どぉぉしたぁ！ | 相手を挑発する時の音声 |
| ウオォォォォ‥ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| うほ〜！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| うほ〜！ | ダウン回避の時に発する声 |
| オラァ！次、出てこい！！ | 勝利1 |
| ンハァンハァーンハ！ッハハハハハァーン | 勝利2 |
| ふんが〜！（頭が光る） | 勝利3 |
| うお〜 | 登場アクションでのセリフ |

## ラルフ

| | |
|---|---|
| オリャリャリャリャ〜！ | 必殺技「バルカンパンチ」を出す時の音声 |
| でりゃあ！ | 必殺技「ガトリングアタック」を出す時の音声 |
| でりゃあ！ | 必殺技「スーパーアルゼンチンバックブリーカー」を出す時の音声 |
| ラルフキック！ | 必殺技「ラルフキック」を出す時の音声 |
| フンッ！ | 必殺技「急降下爆弾パンチ」を出す時の音声 |
| ファイヤー！！ | 超必殺技「バリバリバルカンパンチ」を出す時の音声 |
| とっておきだぜ！もういっちょー！ | 超必殺技「馬乗りバルカンパンチ」を出す時の音声 |
| フンッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ウリャー！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| オリャ〜！ | 投げ技の音声 |
| ウッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| チッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| おうぁっ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| うおおおおぉぉ！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| よぉし、とどめ行くか〜！ | 相手を挑発する時の音声 |
| ハアァァァァァ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| フンッ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| フンッ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| （バンバン）ウォー！ | 勝利1 |
| ッシャー！器じゃ　ねーんだコラ！！ | 勝利2 |
| イエーイ！任務完了！ | 勝利3 |
| とっととかかってこい！ | 登場アクションでのセリフ |

## クラーク

| | |
|---|---|
| イヤアァァァァァァ！ | 必殺技「バルカンパンチ」を出す時の音声 |
| トリャア！ | 必殺技「スーパーアルゼンチンバックブリーカー」を出す時の音声 |
| ナパームストレッチ！ | 新必殺技「ナパームストレッチ」を出す時の音声 |
| デスパレーボム | 超必殺技「ウルトラアルゼンチンバックブリーカー」フィニッシュ時の音声 |
| クラークスパーク | ゲージMAX超必殺技「ウルトラアルゼンチンバックブリーカー」フィニッシュ時の音声 |
| フンッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| てやぁっ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| ウォリャア！ | 投げ技の音声 |
| ウッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| グフッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| グフッ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| ぬおぉぉぉぉぉ！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| ヘイッ、カモン！ | 相手を挑発する時の音声 |
| オォォォォォォ！！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| ハッ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| ぬるいよ。なぁ。 | 勝利2 |
| ヘ〜イ！任務完了！ | 勝利3 |

## 鎮元斎

| | |
|---|---|
| ごろっとな！ | 必殺技「回転的空突拳」を出す時の音声 |
| ほいっ！ | 必殺技「瓢箪撃」を出す時の音声 |
| あっほいな！ | 必殺技「柳燐蓬莱」を出す時の音声 |
| まあ、飲め飲め！ | 強引酒を相手に掛けた時の音声。 |
| びよ〜ん！ | 新必殺技「蝶襲鯱魚」を出す時の音声 |
| ホニャブショ！ | 新必殺技「望月酔」を出す時の音声 |
| ほいほい！！ | 新必殺技「龍蛇反蹴」を出す時の音声 |
| ひょほ〜！ | 新必殺技「鯉魚反蹴」を出す時の音声 |
| どうじゃあ〜！ | 超必殺技「轟欄炎砲」を出す時の音声 |
| ホリャッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ホィッ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| よっこらせ！ | 投げ技の音声。 |
| ウホッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| フギッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ホニャッ！！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| だめじゃこりゃ〜！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| はて？どこいったかのう | 相手を挑発する時のセリフ音声 |
| んぐっ、んぐっ、んぐっ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| ひょっと！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| ほらさ！ | ダウン回避の時に発する音声 |
| スキップ、スキップ、ルンルルンルルン！ | 勝利1 |
| んぐっ、んぐっ、ヒック！ | 勝利2 |
| ニマ〜！ | 勝利3 |
| ぼちぼち始めるかのぅ | 登場アクションでのセリフ |

## キム・カッファン

| | |
|---|---|
| 半月斬！ | 必殺技「半月斬」を出した時の音声 |
| 飛燕斬！ | 必殺技「飛燕斬」を出した時の音声 |
| 飛翔脚！ | 必殺技「飛翔脚」を出した時の音声 |
| 空砂塵！ | 必殺技「空砂塵」を出した時の音声 |
| 鳳凰脚！あたたたた、あちゃ〜 | 超必殺技「鳳凰脚」を出した時の音声 |
| フン！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ハァ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| ホウゲキ！ | 投げ技の音声 |
| あくっ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| うぅ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| うぁぁ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| うああぁぁぁぁ‥ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| かかってこい！ | 相手を挑発する時の音声 |
| はあっ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| どうした！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| なかなかのおてまえで | 勝利1 |
| はあっ！ | 勝利2 |
| いくぞ！ | 登場アクションでのセリフ |

## 藤堂香澄

| | |
|---|---|
| いや〜！ | 必殺技「重ね当て」を出す時の音声 |
| いや〜！ | 新必殺技「空中重ね当て」を出す時の音声 |
| ハァー | 新必殺技「白山桃」を出す時の音声 |
| ハァー | 新必殺技「竜巻槍打」を出す時の音声 |
| はっ！ | 新必殺技「滅身無投」を出す時の音声 |
| はっ！ | 新必殺技「殺掌陰蹴」を出す時の音声 |
| ちょ〜重ね当て！ | 超必殺技「超重ね当て」を出す時の音声 |
| えい！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| てや！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| ハァー！ | 投げ技の音声 |
| ウッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ウゥ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ウゥン！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| こんな奴に負けるなんて〜！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| もっと本気でこい！ | 相手を挑発する時の音声 |
| はっ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| あはははは | 勝利1 |
| カンバックウェンユウゴウアップ！ | 勝利2 |
| えいえいえいへぁ！ | 勝利3 |
| えい！お願いします！ | 登場アクションでのセリフ |

## キング

| | |
|---|---|
| ベノムストライク！ | 必殺技「ベノムストライク」を出す時の音声 |
| トルネードキック！ | 必殺技「トルネードキック」を出す時の音声 |
| トラップショット！ | 必殺技「トラップショット」を出す時の音声 |
| ダブルストライク！ | 必殺技「ダブルストライク」を出す時の音声 |
| サプライズローズ！ | 必殺技「サプライズローズ」を出す時の音声 |
| フッ！ | 新必殺技「ミラージュキック」を出す時の音声 |
| 行くよ！！ | 超必殺技「イリュージョンダンス」を出す時の音声 |
| フッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| イヤァ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| フンヤァー／ヘヤァ！ | 投げ技の音声 |
| ウッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| アッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| あぁ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| うあああぁぁぁぁ！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| 本気でおいでよ！ | 相手を挑発する時の音声 |
| ハアァァァァァ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| フッ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| まだまだ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| ハン！情けない！ | 勝利1 |
| 軽いものね！ | 勝利2 |
| 楽しかったわ、またおいで！ | 勝利3 |
| 相手になるわ！ | 登場アクションでのセリフ |

## バイス

| | |
|---|---|
| そこだ！ | 必殺技「アウトレイジ」を出す時の音声 |
| ほぉぅら！ | 必殺技「レイヴナス」を出す時の音声 |
| 落ちろ！ | 必殺技「ディーサイド」を出す時の音声 |
| 楽しいねえ！ | 必殺技「ゴアフェスト」を出す時の音声 |
| 痛いよぅ！ | 超必殺技「ネガティブゲイン」を出す時の音声 |
| それ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ハイッ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| ふんっ！／どきな！ | 投げ技の音声 |
| くっ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ちっ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| うっ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| ばかなあぁぁぁぁ！！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| フフフ…あんまりばからしいから… | 相手を挑発する時の音声 |
| ほおおぉぉぉぉ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| はぁっ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| あまい！ | ダウン回避の時に発する声 |
| ふふ…はぁ | 勝利1 |
| 満月の夜にまた会おうか！ | 勝利3 |
| う〜ん…面白い、やろうか！ | 登場アクションでのセリフ |

## ギース・ハワード

| | |
|---|---|
| 烈風拳！ | 必殺技「烈風拳」を出す時の音声 |
| ダブル烈婦拳！ | 必殺技「ダブル烈婦拳」を出す時の音声 |
| フン！ | 必殺技「上段当て身投げ」を出す時の音声 |
| フン！ | 必殺技「中段当て身投げ」を出す時の音声 |
| 疾風拳！ | 必殺技「疾風拳」を出す時の音声 |
| 邪影拳！ | 必殺技「邪影拳」を出す時の音声 |
| フン！ | 必殺技「飛翔日輪斬」を出す時の音声 |
| レイジングストーム！！ | 超必殺技「レイジングストーム」を出す時の音声 |
| フン！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| トア！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| トア！ | 投げ技の音声 |
| クッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ウッフ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| グフッ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| うおおおぉぉぉぉぉぉ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| カモーン！ | 相手を挑発する時の音声 |
| フン！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| フン！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| フン！ | ダウン回避の時に発する声 |
| ハハ | 勝利1 |
| ハハハハ！ | 勝利2 |
| フン | 勝利3 |
| ユー！ハハ | 登場アクションでのセリフ |
| カモーン！ | テリー専用の登場アクションセリフ |

## ヴォルフガング・クラウザー

| | |
|---|---|
| BLITZ BALL! | 必殺技「ブリッツボール」を出す時の音声 |
| LEG TOMAHAWK! | 必殺技「レッグトマホーク」を出す時の音声 |
| HA!FUN!HAA! | 新必殺技「カイザーデュエルソバット」を出す時の音声 |
| FEUER!［ファイエル］ | 新必殺技「カイザースープレックス」を出す時の音声 |
| KAISER WAVE! | 超必殺技「カイザーウェーブ」を出す時の音声 |
| フン！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ハァ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| フンハァ！ | 投げ技の音声 |
| アァ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ウッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| アハッ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| WHOOOOO! | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| GIVE IT UP LOSER!［口程でもない！］ | 相手を挑発する時の音声 |
| WOOOOO！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| YOU CAN GET UP BY YOURSELF［騎士ならば立ち上がれ］ | 勝利1 |
| FUN! | 勝利2 |
| THANKS FOR A GOOD TIME［フッ、楽しかったよ］ | 勝利3 |
| LET'S PARTY!［さあ、私を楽しませてくれ］ | 登場アクションでのセリフ |

## ゲーニッツ

| | |
|---|---|
| ここですか！？ | 必殺技「よのかぜ」を出す時の音声 |
| 遅いですね | 必殺技「ひょうが」を出す時の音声 |
| いかがです？ | 必殺技「わんひょう」を出す時の音声 |
| 神罰です！ | 超必殺技「真八稚女・みずち」を出す時の音声 |
| お別れです！ | 超必殺技「やみどうこく」を出す時の音声 |
| フッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| フンッ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| クッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ウッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ムウッ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| うおぉぉぉぉ！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| ぬるいですね | 相手を挑発する時の音声 |
| むうううぅん！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| フッフッフ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| まだまだですね | 勝利1 |
| 悔い改めなさい | 勝利2 |
| 神の御加護があらん事を | 勝利3 |
| さあ、神に祈りなさい | 登場アクションでのセリフ |

## 不知火舞

| | |
|---|---|
| 花蝶扇！ | 必殺技「花蝶扇」を出す時の音声 |
| 龍炎舞！ | 必殺技「龍炎舞」を出す時の音声 |
| タァ！ | 必殺技「飛翔龍炎陣」を出す時の音声 |
| とお〜！ | 必殺技「必殺忍蜂」を出す時の音声 |
| とお〜！ | 必殺技「ムササビの舞」を出す時の音声 |
| とお〜ッ！ | 超必殺技「超必殺忍蜂」を出す時の音声 |
| ハァゥ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| タァ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| タア、ヤァ！／ハア、ヤァ！ | 投げ技の音声 |
| アン | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| あん！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| きゃあ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| きゃあぁ〜 | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| どうしたの？ | 相手を挑発する時の音声 |
| ヨァ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| ハァゥ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| タァ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| よ！にっっぽんいち〜 | 勝利1 |
| よ！にっっぽんいち〜 | 勝利2 |
| よ！にっっぽんいち〜 | 勝利3 |
| いくわよ！ | 初戦以外の登場アクションのセリフ |

## 八神庵

| | |
|---|---|
| どうしたぁ！ | 必殺技「闇払い」を出す時の音声 |
| おおおあぁ！ | 必殺技「鬼焼き」を出す時の音声 |
| ホッ、フッ、ハァッ！ | 必殺技「葵花」を出す時の音声 |
| ごおおあぁ！死ね！！ | 必殺技「琴月」を出す時の音声 |
| はあ！ | 新必殺技「屑風」を出す時の音声 |
| 遊びは終わりだ！泣け、叫べ、そして、死ね！ | 超必殺技「八稚女」を出す時の音声 |
| ウオォォォ！…ハァ…ウオォォォ！！ | ゲージMAX超必殺技「八稚女」を出す時の音声 |
| フッ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ハァッ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| 邪魔だ！ | 投げ技の音声 |
| ウッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| グハッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ぐわあぁ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| このままでは終わらんぞ〜 | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| オレがこわいのか！？ | 相手を挑発する時の音声 |
| フウゥゥゥ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| 無駄だ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| 馬鹿め！ | ダウン回避の時に発する声 |
| ククク、ハッハッハッ、ハァーハッハッハッハッ！ | 勝利1 |
| そのまま死ね！ | 勝利2 |
| 月を見るたび思い出せ！ | 勝利3 |
| すぐ楽にしてやる | 登場アクションでのセリフ |
| いまさら命乞いか… | 草薙京専用の登場アクションセリフ |

## マチュア

| | |
|---|---|
| そこ！ | 必殺技「デスペアー」を出す時の音声 |
| ほら、ほら、ほら！ | 必殺技「デスロウ」を出す時の音声 |
| ホラ！ | 必殺技「ディーサイド」を出す時の音声 |
| 殺してあげる | 必殺技「メタルマサカー」を出す時の音声 |
| オ〜ホッホッホッ！ | 超必殺技「ギガンテックプレッシャー」を出す時の音声 |
| ハッ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| トウッ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| 邪魔ね！／目障りよ！ | 投げ技の音声 |
| あッ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| んッ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| あぁっ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| はあぁぁぁぁぁ！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| ふうぅぅ | 相手を挑発する時の音声 |
| はあぁ〜！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| ンフッ！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| ンフッ！ | ダウン回避の時に発する声 |
| 気持ちいいでしょ？ | 勝利1 |
| もう会う事もないでしょう | 勝利2 |
| ケダモノの臭いがするよ | 勝利3 |
| さあいらっしゃい | 登場アクションでのセリフ |

## Mr.ビッグ

| | |
|---|---|
| ハイホー！ | 必殺技「グランドブラスター」を出す時の音声 |
| ヒャッホー！ | 必殺技「クロスダイビング」を出す時の音声 |
| レッツダンシング！ | 必殺技「スピニングランサー」を出す時の音声 |
| レッツカーニバル！ | 新必殺技「クレイジードラム」を出す時の音声 |
| デリシャス！ | 新必殺技「カリフォルニアロマンス」を出す時の音声 |
| グッナイ！ | 超必殺技「ブラスターウェイブ」を出す時の音声 |
| フン！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| オリャ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| グッバイ！ | 投げ技の音声 |
| うっ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ぐぉ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| ぐぉっ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| おおおぉぉぉぉ！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| ハッピーかい？ | 相手を挑発する時の音声 |
| ぬうぅぅぅ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| はっはっは！ | 緊急回避動作の時に発する声 |
| うーん！ | ダウン回避の時に発する声 |
| フンッ！ | 勝利1 |
| イエ〜イ | 勝利2 |
| 全くグレイトだぜ！ | 勝利3 |
| ハッピーかい？ | 登場アクションでのセリフ |
| 彼はすごいわよ（女性の声） | 初戦の登場アクションセリフ |

## 神楽ちづる

| | |
|---|---|
| どうかしら！ | 必殺技「玉響の瑟音」を出す時の音声 |
| これが受けれる？ | 必殺技「三籟の布陣」を出す時の音声 |
| これで、どうかしら！？ | 必殺技「零技の礎」を出す時の音声 |
| はっ！ | 弱攻撃の時に軽く出す声 |
| ハイッ！ | 強攻撃の時に出す気合いの入った声 |
| 参（ざん）！／応（おう）！ | 投げ技の音声 |
| あっ！ | ダメージ1［弱攻撃を食らった時の声］ |
| くっ！ | ダメージ2［弱攻撃を食らった時の声］ |
| うあっ！ | ダメージ3［強攻撃を食らった時の声］ |
| ああぁぁぁぁ！ | ファイナルダウンの時の長い叫び声 |
| まだ、終わってないわよ！ | 相手を挑発する時の音声 |
| はあぁぁぁぁ！ | パワーゲージにパワーを溜める時の気合いの声 |
| はぁ… | 勝利1 |
| まあ、こんなものね | 勝利3 |
| さあ、始めましょう！ | 登場アクションでのセリフ |

50円切手をはってください。

101-□□

東京都千代田区神保町1―26

# 株式会社 新声社

## ゲーメスト編集部

## ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 テクニカルマニュアル係

| | |
|---|---|
| (ふりがな)<br>お名前 | 年齢（　　）歳<br>性別（男・女） |
| (ふりがな)<br>ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　） | |
| ①小学（　　）年 ②中学（　　）年<br>③高校（　　）年 ④大学（　　）年<br>⑤社会人 ⑥その他（　　　） | |

抽選で秘密の粗品プレゼント

# K.O.F.'96
# 読者アンケート

①値段は高いと思いましたか？　安いと思いましたか？

高い　　　　　　安い

②増刊号ムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

③最近のアーケードゲームでは、どんなゲームが好きですか？

④この本の評価を下の☆をぬりつぶして評価してください。

☆☆☆☆☆

⑤この本の感想をお願いします。

ありがとうございました。

# その他＋α
# の章

# K・O・F '96

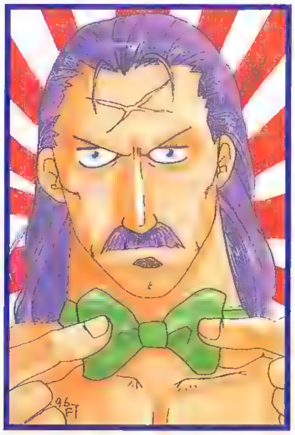
楽に
してください

## 最後はこれだ！





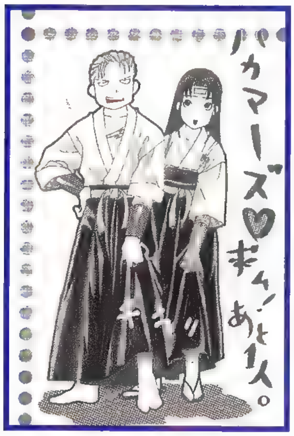
愛知県／有万等打卦



東京都／覆面太郎



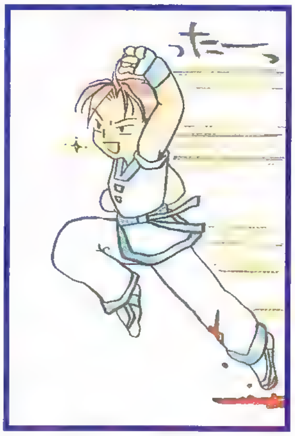
滋賀県／近衛朝子



千葉県／窪埜香



岡山県／安气子

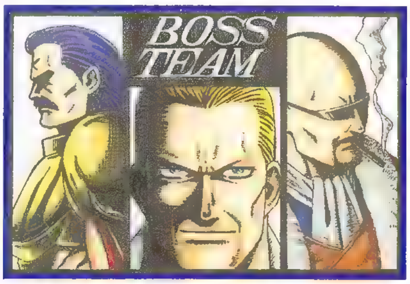


東京都／邪・紗那



# 派手にはじけろ祭は熱いほうがいい。

神奈川県／柴乃建太




神奈川県／吃驚仰天次郎丸



宮城県／カトリマット

# THE KING OF FIGHTERS BURNNING IN 1996

## 3rd Festival

一年と云う時間は、無為に長い隙間のようでもあるし、瞬きのうちに過ぎ行く一瞬でも、ある。

一年－それは戦士の新しい力を育むには、十分過ぎる時間であり、自分の限界へと全力疾走できる、限界許容時間でもある。

一年－刻印、約束の日。人はその日に自分を試す。

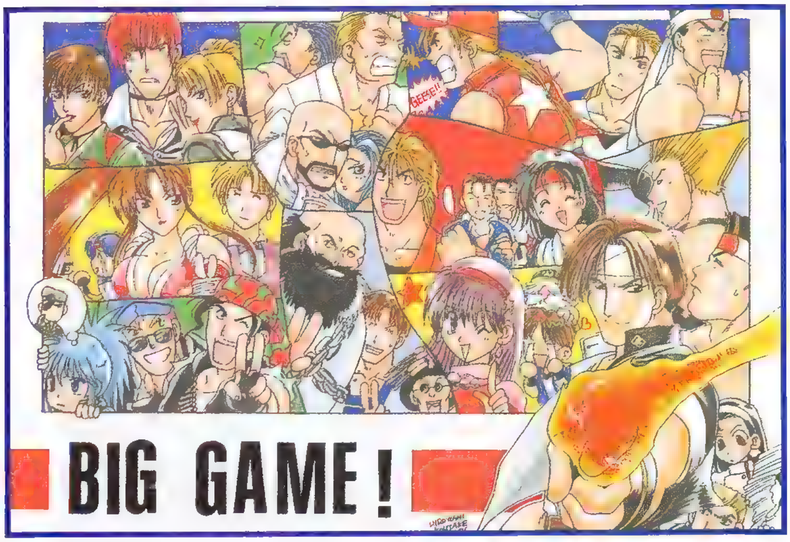
彼らの拳は語る。使命、本能、証明、復讐、そして挑戦。一年間養った彼らの想いは、戦いの中で爆発する。

そこには言葉なんていらない。

開演のベルが鳴る。

灼熱のステージが幕を開けた！誰もが主役になれる素敵な舞台。そう、勝ち続ける限り主役を演じ続けられる、素敵で苛酷な舞台！

3度目の熱い夏が始まる。



宮城県／神武ひろよし

# 頂点へ走れ。



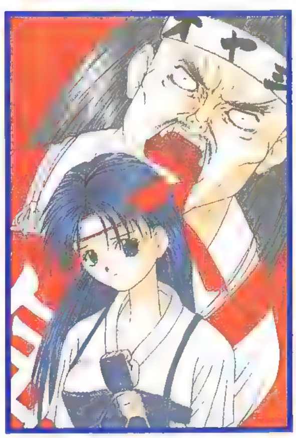
神奈川県／将門紫紅



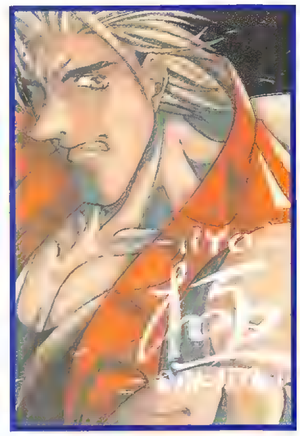
和歌山県／長嶋ゆき



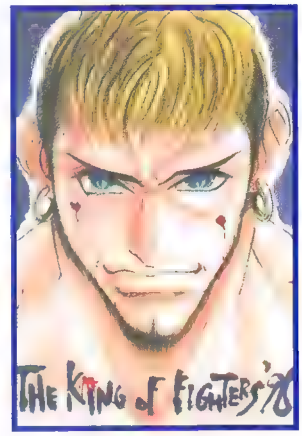
千葉県／鯨乃えな


栃木県／らいじん

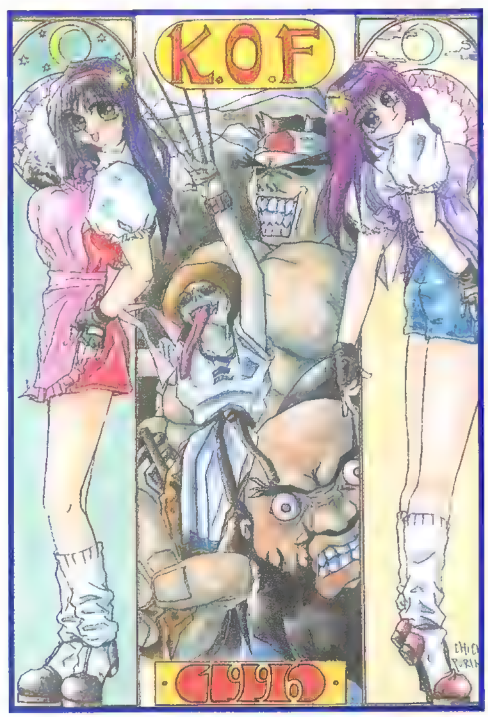

滋賀県／なめこしめじ


北海道／浅倉藤太


宮城県／おおの咲夜



大阪府／上総亮

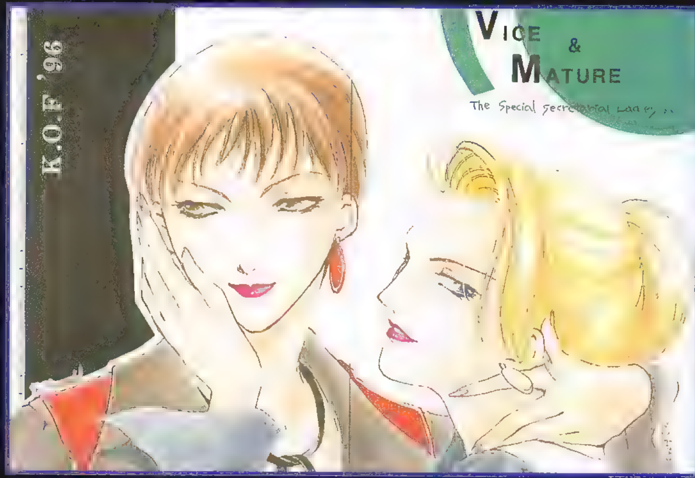


大阪府／父不倫

# メヲトジテ My Baby

守るべきものを手に入れた時、
人はその心の形を変えていく。
守ろうとする想い。
盲目の想いは人を残酷な獣へと
変えて行く。
抱きしめる、包みこむ優しさは、
同時に認識できないエゴを生む。
そして行き着く最悪のシナリオ。
――最も愛する、美しいモノを、
大切なモノを、自らの手で――。
歪んだ究極の情熱は、一つの物
語をゆっくりとカタストロフへと
導いていく。

好きだった玩具を壊したあの日。
想いを永遠にする方法に、
気づいたあの日。



埼玉県／竜月和維


宮城県／斎藤さおり



福岡県／遥・羅星



秋田県／紫月風奈



千葉県／滝田聖



宮崎県／甲斐さゆみ


大阪府／西ユキイ

## 赤い月が震える

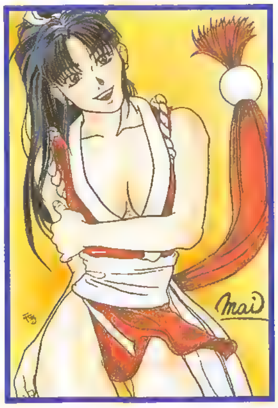


東京都／ウニマル

# 珠と光る乙女の闘気 made in 「J」



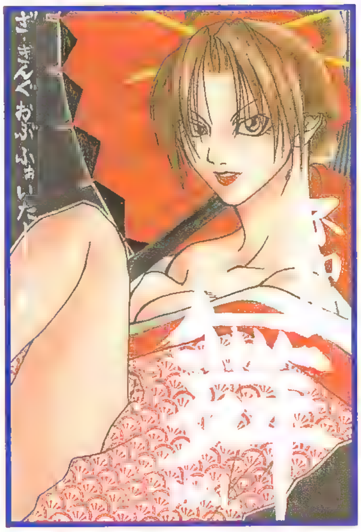
神奈川県＆東京都／橘昴＆かんきりこ



北海道／平等



神奈川県／和泉屋格



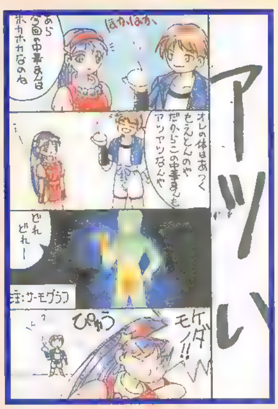
群馬県／後三条カヲル


栃木県／東照宮奈美


東京都／かんきりこ

## 新春漫画大会

栃木県／らいじん




高知県／ンタソ




愛知県／有万等打八




宮城県／神武ひろよし





熊本県／御厨匡盛



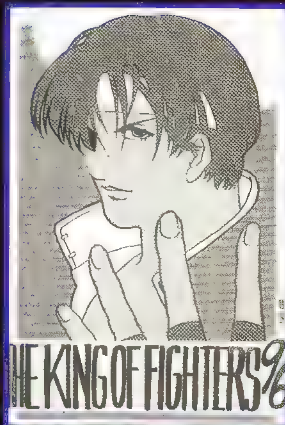

兵庫県／早成巧



福井県／有栖川恭




島根県／采木由仁




鹿児島県／飯田昭子

# POISON FLAME




長野県／夏実せつや




福岡県／還羅星




福岡県／服部睟蔵




群馬県／後三条カヲル



栃木県／東照宮ナオミ



東京都／おざきみれい



兵庫県／絶対零度



宮城県／ことやし



静岡県／さくらぎ蛍



熊本県／湖生椎羅


石川県／中村紅太郎



大阪府／蒼桐鴻姫


兵庫県／戸田晶子



岡山県／梁生ほずみ


栃木県／東照宮ナオミ



相模／幹根へ楽涙群

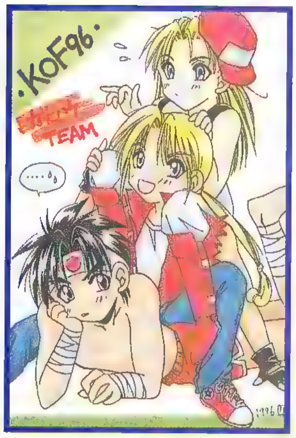
私の心は小さな部屋の中。
ドアの外には絶望の景色。
久遠の静寂だけが私の友。
胸の傷は残酷な詩人の歌。
繰り返すアノヒノヒトミ。
また今日もココロが泣く。

ある日、ドアは開かれた。
あのひとが開いてくれた。
差し込む虚栄と苦悶の声。
だけど、そこには、
忘れていた空と、
拒絶した光と、
懐かしいぬくもりがあった。

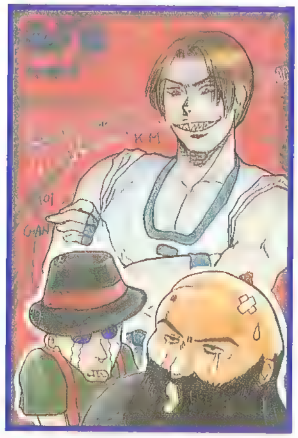
詩人の歌がやんだ。
止まっていた刻が動き出す。
もうあの部屋には帰らない。
もう逃げたりは、しない。




鹿児島県／葉月林火



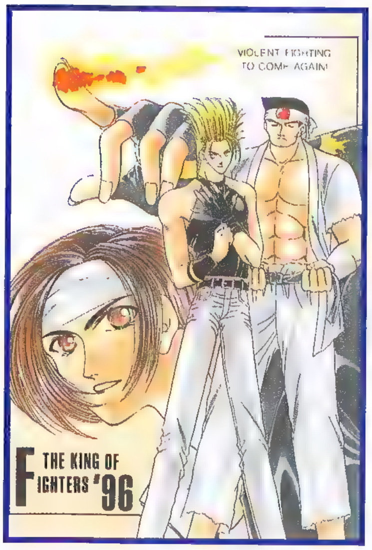

埼玉県／可那ゆうや



東京都／服違うぞ

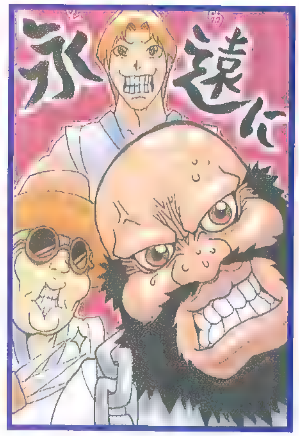



大阪府／久澄ゆかり

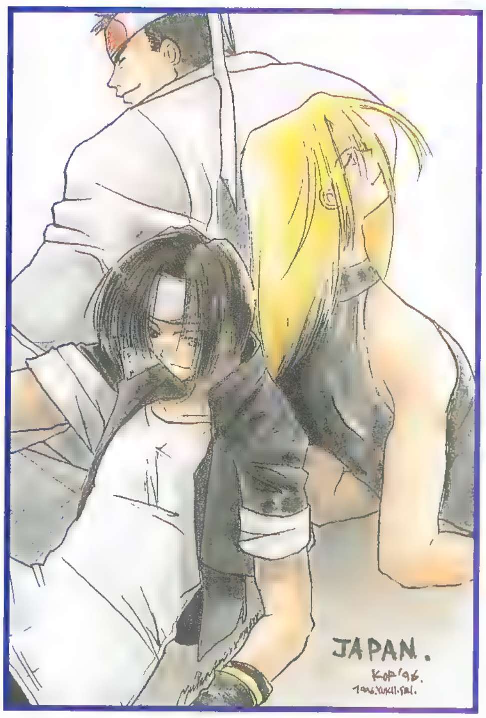



大阪府／細川ふみえ

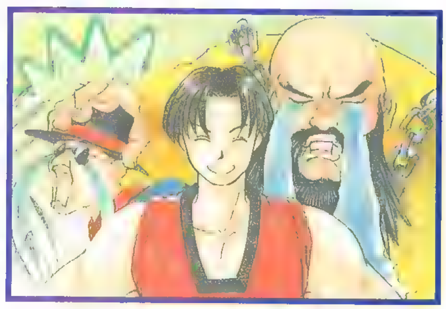
**三位一体**
**一蓮托生**
**毒をくらわば**
**皿までってな！**



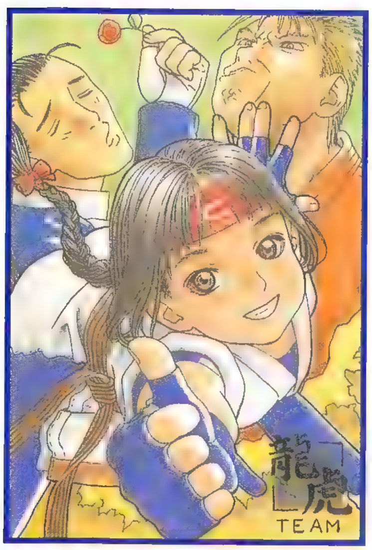

千葉県／滝田聖



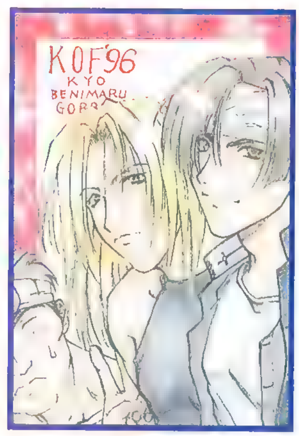

大阪府／西ユキイ



神奈川県／カンたろう＆タカエモン




大阪府／伊礼信




東京都／福山龍次

***歩いていくのさ***
***同じ空の下同じ道を。***

# 運命'96

いま目が合ったわ何げなく通り過ぎる視線一瞬だけ情熱が見えたものバレる絶対ばれてしまう隠せるはずがないじゃないか

やってくる一瞬を夢見て生きる僕は道化師何も無かったように目をそらす私は意気地なしかな張り付いた笑顔の後ろ

弱気な素顔が溜息漏らす進むしかない走るしかないなぜならそれ以外の方法を知らないからだ駆け引きや小手先の

技なんて目もくれずにただ走り抜けるしかないアナタの笑顔は超能力予想もできない未来をくれる不思議なチカラ

キミの笑顔は超能力夢をかなえる翼をくれる素敵なチカラ



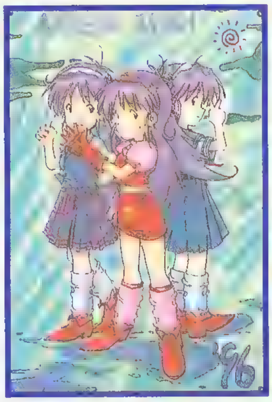
滋賀県／カネコマサル

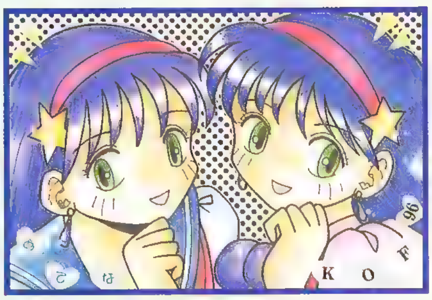


島根県／サダ太郎

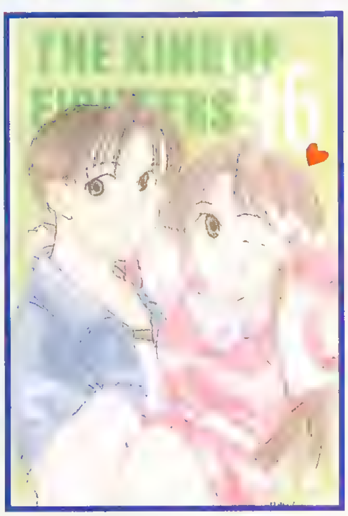

千葉県／鯨乃えな


埼玉県／スチュワート

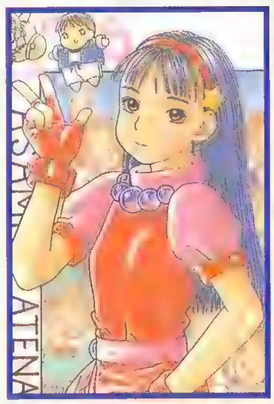

北海道／イタル



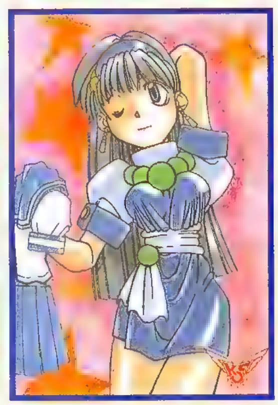
徳島県／ぷく

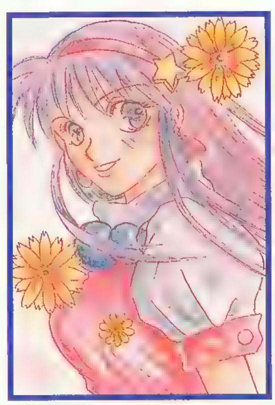


神奈川県／小山内了



大阪府／伊礼信


石川県／みるく


福井県　有栖川恭



東京都／邪・紗那

# ター 人気 投票結果発表

好きなキャラクターTOP10

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | 八神庵 | 108票 |
| 2位 | 草薙京 | 58票 |
| 3位 | クラーク | 38票 |
| 4位 | ラルフ | 36票 |
| 5位 | バイス | 32票 |
| 6位 | レオナ | 26票 |
| 7位 | マチュア | 24票 |
| 8位 | ユリ | 20票 |
| 8位 | キム | 20票 |
| 8位 | ギース | 20票 |

## 八神庵圧勝

さてさて、またまたやって来ましたキャラクター人気投票コーナー。さて、今回の人気キャラは誰だ！

では、好きなキャラから見てみよう。まず、第一位。な、な、なんと主人公である京サマが敗北！八神家のクールなナイスガイ、いおりんこと八神庵が人気ナンバー1の座を獲得。2位の京にダブルスコア近くの大差をつけての完全勝利である。やるな、いおりん。ライバル同士のぶつかりあい、とりあえず人気面では庵圧勝に終わったというところ。

では、なにがそんなに人気を得たのか。読者ちゃんの声をゲットしてみよう。

「超低音ボイスと、性格の悪いところがスキ。」

性格の悪さが人気の一因になるのが、いおりんのすごいところ。

「シャツの前開きは反則っす。」

男の胸チラに、これほどのパワーがあったとは…。

「あの胸元があっ！あの細腰がっ！俺をさそうんだあっ！」

うーん、男性版ナイスバディってところ？ちなみにこの人は女性ですので安心してね(なにを?)。

「なんかもうイロイロとやばいから。」

とにかくもう全てがスキって感じですな。だいたい他の意見もこんなところ。ちなみに得票数のうち99％が女性でした。モテモテですな。

## 2位だ！京サマ

ある意味ザ・キング・オブ・ファイターズシリーズの看板キャラともいえるのが、この主人公の通称京サマ。今回はライバルの庵に大差をつけられての2位となってしまった。そうはいってもさすがは京サマ。3位とは大差をつけての2位である。

ちなみに、この京と庵の2人で全投票数のうちの約半数をしめてしまっているのが、このゲームらしいと言えるだろう。

さて、では京サマのどこが読者のハートをわしづかみにしたのか、というのをハガキから見てみよう。

「自分にとってこの人あってのこのゲーム！もう命がけ。」

とか、

「京サマの全てがイイ！」

あるいは、

「京サマが死ねと言ったら死ねます、私。」

とかいう意見だらけ。もう京サマ一筋みたいな人ばかりで、以前編集部の96ポスターにヒゲの落書きをしちゃったことのある私などは命を狙われるんじゃないかとドキドキですわ。ちなみに、

「死んだおじいちゃんにそっくり」

というのもありました。ほんとか、おい。

## 驚愕の3位

3位には超ダークホース、クラークがきた。あなどりがたし34歳。哀愁の中年パワー爆発というところか。

さて、では読者チャンの声に行ってみよう。

「中年がスキなの。」

おいおい。

で、4位は同じく怒チームのラルフがランクイン。票差を見るとほぼ同率3位と言ってもいいような票差で、ここでも三十路パワー大炸裂だ。

じゃ、読者ちゃんの声。

「永遠の少年みたい。」

「34歳なのにむちゃくちゃかわいい。」

など、全体的に母性本能をくすぐられた女性読者からの投票が目立った。母性本能。そうか、この手があったか！よっしゃ、俺も明日から早速…。

ちなみに上位4人が全員男性で、しかもそのうち2人が三十路というのは歴代ゲーメストムックの中でもかつてなかった結果。しかも今回は投票者の7割が女性という、前代未聞の波乱の人気投票結果となった。今、日本でなにが起こっているんだろう。

## その下

では、5位から10位までをざっと見て行こう。5位でついに、というかやっと女性キャラが登場。バイスだ。27歳というこの業界ではやや高めの年齢設定が一時話題になったが、結果としては大成功か。新キャラで、しかもアテナや舞、ユリといった強豪を抑えての堂々の5位。

「カッコいいから。」

など、実は女性層からの投票も目立った。

6位は、コレも新キャラ、ハイデルンの隠し玉、青い髪のすてきな18歳レオナがきた。ハイデルンがいなくなったのを惜しむ声よりもレオナの登場を歓迎する声が上回ってしまったという感じだ。

ちなみに編集部ではハイデルンの代理が18歳の女の子、と聞いた時、「すとーむぶりんがー、キャハ。」などと言



# K.O.F'96キャラク

## 嫌いなキャラクターWORST10

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | チョイ・ボンゲ | 60票 |
| 2位 | チャン・コーハン | 44票 |
| 3位 | 八神庵 | 40票 |
| 4位 | ユリ・サカザキ | 30票 |
| 5位 | Mr. ビッグ | 27票 |
| 6位 | キム・カッファン | 26票 |
| 7位 | 草薙京 | 24票 |
| 8位 | ゲーニッツ | 23票 |
| 9位 | レオナ | 20票 |
| 9位 | 藤堂香澄 | 20票 |

いながら相手の体力を吸いまくる、恐怖のギャルを勝手に想像してよろこんでいたのだが実際のレオナはまるで違って、パパちょっと寂しい状態であった。

話を戻そう。7位に、これも新キャラ、マチュアがきた。8位は、ユリ、キム、ギースの3人がならんだ。これ以下は表にはでていないが、だいたいドングリの背比べで、どれも似たりよったりである。

あ、一つだけ例外があった。チョイ・ボンゲ。彼は得票数たった1票でダントツのビリであった。

## 嫌われ君

今度は嫌われ者のコーナーだ。

1位は、韓国のグラサン切り裂き魔、チョイ・ボンゲさん。好きなキャラの方でもダントツのビリ。これはもう、見事としか言いようがない。使用キャラとして見ると結構強かったりするんだけどねえ。

読者の声を聞いてみよう。

「ちょこまかすんな！」

とか、

「うっとおしい。」

あるいは

「虫みたい。」

など、彼の動きに対する嫌悪が目立つ。うーん、話してみるといい人だったりしそうなんだけどねえ。

## キムチーム ワンツーフィニッシュ

で、2位。これも同じくキムさんチームのチャン・コーハンさんが来た。なんとキムチーム堂々のワン・ツーフィニッシュである。キムさん頭痛いだろうねえ。

ほんじゃま、読者サマの声に行ってみよう！

「暑苦しい。」

まあ、たしかに。

「デブ、ハゲ、ヒゲ。」

ちょっとかわいそうだな…。

「鉄球が、鉄球が…。」

オイオイ。こちらはチョイと比べると、その肉体的な特徴への嫌悪が目立つ。まあ、両者とも、「悪人だし。」という意見が一番多かったのだが。

## 意外？第3位

3位には好きなキャラ第1位の庵がきた。ファンも多いが、敵も多いといったところか。まあ、人気キャラの宿命みたいなものだろう。

では、実際どんな理由で嫌われているのだろう。ハガキを見ていこう。

「とにかく強すぎ。勝てないよー。」

だとか、

「悔い改めないから。」

または、

「あの人間のものとは思えない髪型がいや。」

など、何か一つのポイントを集中的に嫌われているわけではないらしい。

「私以外の女とチームを組むなんて！」

あんたねえ…。

## 4位以下

さて、ではそれ以下の人たちを見て行こう。

4位には極限流のお転婆娘、ユリが堂々の入賞だ。

「挑発をはじめ、とにかくそのセリフが腹がたつ。」

などと言った意見が目立つ。ちなみに同性から特に嫌われているのもユリの特徴か？その得票数の9割が女性によるものだ。

5位はMr.ビッグ。派手だのケバイだの偉い言われようで、この順位。同じボスチームの2人があまり嫌われていないのに対し、彼のみぶっちぎりの嫌われぶりだ。今回ジャンプもできるのに。

6位はキムさん。餓狼伝説スペシャルでのむちゃくちゃな強さの印象が未だにトラウマになっている人が多いらしい。今回は、そんなにひどくないと思うけどね。ちなみに3人全員が嫌いなキャラベスト10入りしているのはキムさんチームのみ。うーむ。

7位は主人公、京サマだ。好きなキャラでは庵に敗れたが、嫌われっぷりでは圧倒的に京サマの方が少ないようだ。

8位はラスボス、ゲーニッツ。そのあまりの強さが嫌われてる原因だろう。

9位には、新キャラ、レオナがきた。ちなみに一番多かった理由は、教官を返せ、だった。

同率9位は、これも初登場の香澄。あの笑い方がいや、と言う人が多かった。ちなみに親父を出せと言う意見は一通のみ。トホホ。

さて最後に、嫌われ者投票10位以下を見ていくと、実はそれほど大きな差はついておらず、人気投票同様、ドングリの背比べ状態だ。ただし、特筆すべき部分として、リョウと、テリーの2人は、嫌いなキャラでは得票数が0であった。人徳かねえ。



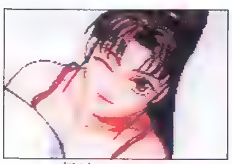
## ディング集

ゲームだけにエンディング
でていて楽しい。
は、五郎の「早く卒業せ

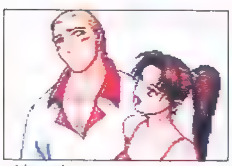
### 餓狼伝説チーム



今大会も色々な事があったけど、こちらはやっと落ち着いてきたって感じだよ。
今はとりあえず修行の毎日さ。
あ…、



舞は…



元気です…
じゃ、近況報告程度のものになりましたがこの辺で



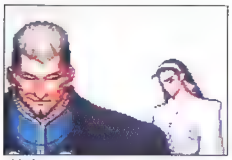
…追伸、



今度の主役は俺がいただくってさ
写真を同封しておきます。



ゲーニッツ
「少々お遊びが過ぎましたか…。神楽さん、あなたが見込んだ方々がこれほどのものとは…。しかし、あなた方の手でオロチを再び封じるなど考えないことです。おとなしく手を引くことをお勧めしますよ。」



神楽
「いいえ。
封じてみせるわ、必ず…。」



ゲーニッツ
「勝ち気な御方だ…。
いい風が来ました。
そろそろ頃合です。」



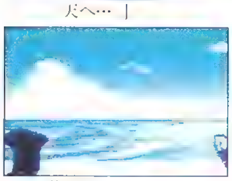
テリー
「待て！逃がしはしなぜ！！」



ゲーニッツ
「いえ、逃げるのではありません
召されるのです



天へ…」



アンディ
「兄さん、元気にしてるかい？
キング・オブ・ファイターズからそっちを離れてもう1ヶ月だね



庵
「草薙・八神など知ったことか。俺と貴様の勝負、それだけだ！」



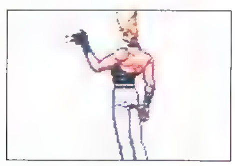
神楽
「草薙の宿命からは逃げられないわ…。」



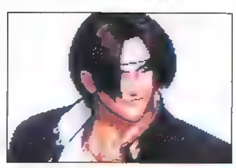
ゲーニッツ
「いたずらにオロチに関わろうなどとは考えないことです…。」



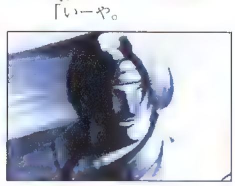
京
「まあ…、当分は退屈せずにすみそうだぜ。」



紅丸
「やっと終わったな。」



京
「いーや。



始まりだぜ！」

### 主人公チーム



京
「1800年前の草薙を知っていたかもしれない。



だが、今の俺の力までは読み切れなかったようだな、オロチよ。あの時のカリは返したぜ。」

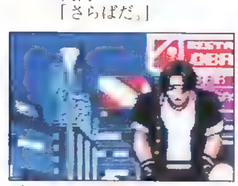
紅丸
「やっと終わったな。」
京
「ああ。」
紅丸
「これからどうする？」
京
「帰ってお勉強するわ、追試もあるしな…。」
紅丸
「嘘つけ。
どうせ帰って寝るだけだろ？」
京
「うるせえ！ほっとけ！」
大門
「早く卒業せいよ…。」



紅丸
「じゃあな、またやろうぜ！！」



大門
「さらばだ。」



京
「八神、神楽、オロチか…。ついに役者はそろったって訳だ。ま、だからって俺には関係ねーけどな…。」



ゲーニッツ
「草薙の技、これ程のものとは…。
以前のあなたとは見違えるようです。
一体何が？…まあ、いいでしょう。
しかし、いたずらにオロチに関わろうなどとは考えないことです。」



神楽
「いいえ。オロチは必ず封じられるわ。
草薙の血によってね。草薙京、よく考えて。オロチを払うことのできる者、それはあなたなのよ。
あなたがそう望まなくても草薙の宿命はそれを許さないわ。
あなたは逃げられない、草薙の宿命から…。」
ゲーニッツ
「フッ、自分の言いたいことだけ並べ立てて早々に引き上げられた。



勝手な御方だ…。いい風が来ました。そろそろ頃合です。」



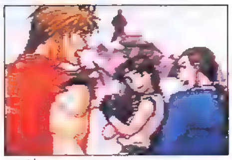
紅丸
「逃げる気か？」



ゲーニッツ
「いえ、召されるのです。



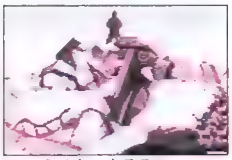
天へ…。」



ユリ
「お兄ちゃん！もう、いこうよ！」
リョウ
「だが、親父がまだしゃべってるぞ。」
ロバート
「あほやな！さっさといかんとずっと説教聞かされるで。」
リョウ
「そうだな。
じゃあ、静かに退散だ…静かにな…」



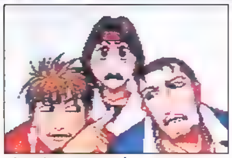
ミスターカラテ
「…というわけだ。
お前達も十分に理解できたと思うがどうだ？」



ミスターカラテ
「！？」



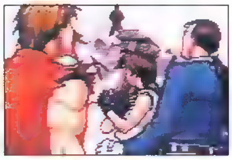
ミスターカラテ
「逃げおったか…」



リョウ・ロバート
「い、今の声は…」
ユリ
「ま、まさか！？」



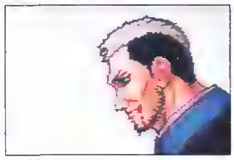
「はっはっはっ！」
「伝説の格闘家！ミスターカラテ参上！」



リョウ
「おい…お、親父！何やってるんだ！」
ミスターカラテ
「ええい！わしはお前の親父などではないわ！伝説の格闘家ミスターカラテだ！」



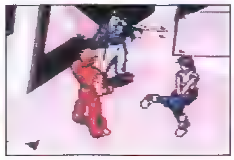
わしはお前達の闘う所を常に見ておったぞ！さすが極限流の名を出すだけの事はある！だが、まだお前達は未熟者！お前達よりも強い格闘家はこの世の中に腐るほどいる！」



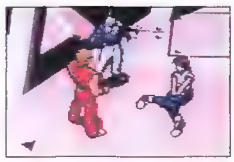
ゲーニッツ
「いえ、召されるのです



天へ…」



リョウ
「一体あの男は？」
ユリ
「そういえば、あの女の人もいないわ。」



ロバート
「なんや、わけがわからへんなあ。」
ユリ
「ま、いいわ！ようは私達の勝ちってとこね！」
ロバート
「ま、そういう事やな！なあ、リョウ！とりあえずは師匠に報告やな。」
ユリ
「そうね！お父さんも喜んでくれるわよね！」
リョウ
「そうだな。
じゃあ、帰るとするか。」
「リョウ！ユリ！ロバート！」



ゲーニッツ
「驚きですね　これ程までとは…。
神楽さん。
あなたが見込んだ方々なかなかのものでした。
しかし、あなた方の手でオロチを封じようなどとは考えない事です。
手を引く事をおすすめします。」



神楽
「封じみせるわ。必ず…。」



ゲーニッツ
「勝ち気なお方だ…
いい風が来ました。
そろそろ頃合です」



リョウ
「逃げる気か！」

## 龍虎の拳チーム

## 怒チーム



ラルフ
「逃げる気か！？」



ゲーニッツ
「いえ、私は召されるのですよ。



天へ…。」



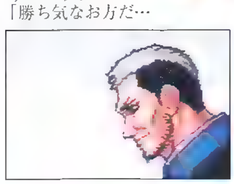
ゲーニッツ
「フフフ…。
いい風が来ましたね。
そろそろ頃合です。」



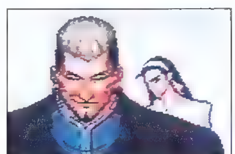
レオナ
「私は…。」



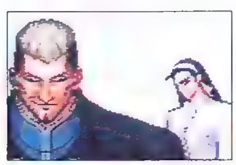
ゲーニッツ
「勝ち気なお方だ…



…そして、そちらのお嬢さん。
あなたは決してその血からは逃げられません。
それがあなたの運命です。」



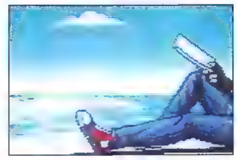
ゲーニッツ
「驚きですね、
これ程までとは…。
神楽さん。
あなたが見込んだ方々、中々のものでした。
しかし、あなた方の手でオロチを封じようなどとは考えない事です。
手を引く事をおすすめしますよ…。」



神楽
「封じてみせるわ。
必ず…。」

# ENDING
# 全チームエン

非常にストーリー性の強い
も各チームごとの個性が
今回の心に残る一言大賞
いよ…。」に決定！



またしばらくの御無沙汰になるとは思うけど、それではお元気で…。



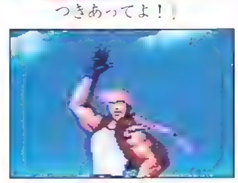
テリー
「おまえもな…。」



子供
「テリー！…バスケ

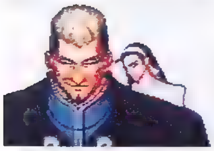


つきあってよ！」



テリー
「オッケー！！」





「驚きですね。
これ程までとは…。
神楽さん。
あなたが見込んだ方々、なかなかのものでした。
しかし、あなた方の手でオロチを封じようなどとは考えない事です。
手を引く事をおすすめしますよ 」



神楽
「封じてみせるわ，必ず…。」



ゲーニッツ
「勝ち気なお方だ…，
いい風が来ました
そろそろ頃合です 」



キング
「逃げる気かい！？」



ゲーニッツ
「いえ、召されるのです。



ラルフ
「…奴め。自殺しやがったのか…？それに、あの女も居やしねえ！どうなってんだ！？」
クラーク
「どうやらオレたちはとんでもない事に巻き込まれたようだな。



とにかく、今回の事実を隊長に報告し、しかるべき処置をとらねば。」
ラルフ
「ああ…。
しかし、それよりも…。」
レオナ
「……」



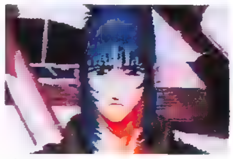
ラルフ
「レオナ…」
クラーク
「お前はお前だ！血の宿命ごときで人生を縛られる必要はない！」
レオナ
「‥‥でも、私はどうしたら‥‥。」
ラルフ・クラーク
「……‥‥」



ラルフ
「ま、まあとにかくこんな時は、ぱあ〜っといけば全て忘れちまえるもんだぜ！」
クラーク
「そんな単純な問題ではないでしょう！これだから大佐は…。」



ラルフ
「！これだから何だぁ！てめえ！ケンカ売ってんのか！？」
クラーク
「やりますか！」
ラルフ
「おう！望む所だ！」
ラルフ
「いてぇ！痛て痛て！」
クラーク
「どうです！」
ラルフ
「お、オレが悪かった！お前が正しい！」
クラーク
「お前！？クラーク様と呼んで頂きたいですね！」



ラルフ
「うわぁ〜！ク、クラーク様〜！」

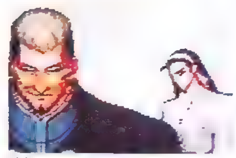


ラルフ・クラーク
「‥‥！」

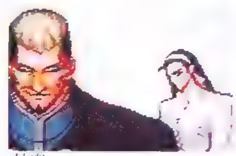


ラルフ
「お前、その方が感じいいぜ！」

## サイコソルジャーチーム



ゲーニッツ
「驚きですね。これ程までとは‥‥。
神楽さん。
あなたが見込んだ方々、中々のものでした。
しかし、あなた方の手でオロチを封じようなどとは考えない事です。
手を引く事をおすすめしますよ‥‥。」



神楽
「封じてみせるわ。必ず…。」



ゲーニッツ
「勝ち気なお方だ…。
人間はあなた方が思っている程賢くはありませんよ。



そして、人間の未来に希望を抱いてるあなた方。
人間はあなた方が思っているほど賢くありませんよ。
近い未来、あなた方は人間の為に戦っていた事を後悔する事になります。必ずね…。」



アテナ
「後悔なんかしない！私達は、変わってみせるわ！」



ゲーニッツ
「フフフ‥‥。
楽しみにしていますよ。
さて、いい風が来ましたね。
そろそろ頃合です。」



ケンスウ
「どこ行くんや！逃げる気か！？」



ゲーニッツ
「いえ、召されるのです。



天へ…。」



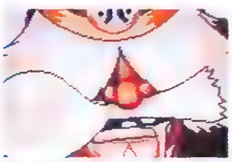
チン
「自ら命を断ったか…。」
ケンスウ
「あっ、あのねえちゃんもおれへんで。」
アテナ
「……‥お師匠さん。
私達…間違っていませんよね。」



チン
「……‥わしら人間が、間違った道を歩み始めている事は事実じゃかろう。
じゃが、お前が言った様に人は変わる事ができるはずじゃ。
きっとな…。」
アテナ
「‥‥信じる。
私は信じるわ！」



チン
「はあ〜‥‥それにしても今回の大会で、さすがにワシはもう疲れた。
ボチボチ一休みさせてもらおうかのぅ……‥」
ケンスウ
「ちょ、ちょっと、お師匠さん？」
アテナ
「そんな…い、いや…お師匠さん！」
ケンスウ
「んな、あほな事ないわな。
冗談はやめてや！！」





アテナ
「お、お師匠さん‥‥。」



ケンスウ
「このアホ師匠！！」
（ボカッ！）
チン
「グッ、な、何じゃ！人が気持ち良く寝ておったと言うのに！それに、今、アホと言うたな！」
ケンスウ
「アホやからアホゆうたんや！」
アテナ
「も〜！ケンスウもお師匠さんも、やめてよ〜‥‥！」

## 女性格闘家チーム



キング
「舞！香澄！今日は朝まで飲むよ！いいね！」
舞・香澄
「まってましたあー！その言葉！」
キング
（ありがとう…みんな…）





舞
「キングさん！黙ってて御免なさい。
病院から退院したって連絡があったんだけど、ジャン君に口止めされてたの。」
ジャン
「お姉ちゃん！いつもTVを見ながら応援してたよ。
お姉ちゃん達が勝ちます様にって！」
キング
「ジャン！」
舞
「フフッ、無敵のキングさんもジャンには弱いわねえ。」



キング
「こらっ、舞、からかうんじゃないよ。」
ジャン
「じゃあボクが一番強いんだ！」
キング
「生意気言って…ふふふっ」



ジャン
「お姉ちゃん！」
キング
「ジャ、ジャンじゃないか！？」



キング
「ジャン、お前こんなに元気になって！」
ジャン
「お姉ちゃん！ボク、頑張ったんだ！お姉ちゃんが帰って来る時は、自分から会いにいくって！」
キング
「ジャン！」



舞
「なーんて、深刻に悩むのは私、超苦手なーんだ！」
香澄
「私も、舞さんと同じでむつかしい話はちょっと…」
キング
「ま、まあ、いいわ。とにかく！私達は勝ったんだ！店にもどって優勝パーティでも開こうかね。」
舞・香澄
「やったー！」



舞
「キングさん！実はね。
今まで黙ってたんだけどプレゼントがあるの。」
キング
「プレゼント？」



「天へ…。」



舞
「一体、何だったのかしら？
あ、あの女の人もいないわ。」
キング
「どうやら、あのゲーニッツって奴が京君の一族が闘ってきた相手らしいね。」



舞
「京君と関係が…」
香澄
「草薙一族…」

---

## 八神チーム





バイス
「くッ、何もできん‥とは‥。」



マチュア
「うう、…や、やが…み…。」



庵
「ぐうおおおゥゥゥ！！」



「ぐっ、ゴフッ！」



バイス
「どうした？八神…！」
マチュア
「まさか…血の…暴走！？」







バイス
「しかし八神庵…、恐ろしい男だ。」
マチュア
「震えているの？」



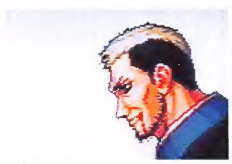
バイス
「柄でもないと言いたげだな。
だが、あの男…、本当に強いぞ。」



庵
「なんだ？…な、何も見えん…！？



庵
「逃げるか…、それもいいだろう。」



ゲーニッツ
「いえ、召されるのです。



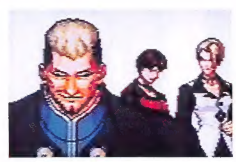
「天へ…。」



バイス
「死んだ…か？」
マチュア
「おそらくね。
あの人はそういう人よ。」



ゲーニッツ
「八神の血を受け継ぎし者…、これ程までに色濃いものとは…。
あなた達もわかっているはず。
この男は危険です。
今はまだいい。
‥‥しかしオロチの血を宿し者が己の力に取り込まれれば、あなた方など…」



バイス
「血の暴走…か。」
マチュア
「今あなたの心配することではないわ。」



ゲーニッツ
「フッ、それもそうですね…。
いい風が来ました。
そろそろ頃合です。」

## キムチーム


チャン・チョイ
「あっ・・・・」


キム
「ん？何だって。」


チャン
「やったあ！！」
チョイこれで、あのつらい日々ともお別れでヤンス！」
チャン
「ああ、もうキムのだんなの顔を見ないで済むと思うと、笑いが込み上げて来るなあ！」
チョイ
「違えねえでヤンス！」


チャン・チョイ
「は～はっはっはっはっ…。


チャン
「んっ？あのねえちゃんがいねえぞ。」
チョイ
「あら、ほんとでヤンスね。」
キム
「フム。
またいつか手合せ願いたいものだな。
それよりも、お前たち！」


チャン・チョイ
「ドキッ！！」
キム
「おめでとう。
これでお前達は更正を終了したとみなす。」
チャン
「えっ？つ、遂に…。」
チョイ
「ホ、ホントでヤンスか？」
キム
「本当だ！よくがんばったな。」


キム
「待て！逃げる気か！？」


ゲーニッツ
「いえ、私は召されるのですよ。


天へ…。」


キム
「自ら命を絶ったのか！？愚かな・・・・！」


ゲーニッツ
「驚きですね。
これ程までとは…。
神楽さん。あなたが見込んだ方々、中々のものでした。
しかし、あなた方の手でオロチを封じようなどとは考えない事です。
手を引く事をおすすめしますよ・・・・。」


神楽
「封じてみせるわ。必ず…。」


ゲーニッツ
「勝ち気なお方だ…。
ああ、いい風が来ましたね。
そろそろ頃合です。」

---

## ボスチーム


ビリー
「引き上げましょう。ギース様もお身体をお休めください。」


ギース
「うむ、そうさせてもらおう。
身の程知らずのためにもな！」

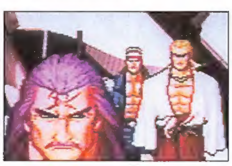





どういうつもりだ？」

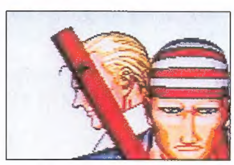

ビッグ
「妙なトーナメントに引っ張り込まれるわ、手駒にされるわ。
ほんのお礼がわりだ。
ほんのな…。
いずれ必ずケリをつける。
首を洗って待っておけ。」


ギース
「好きにせい…。」


クラウザー
「なかなかの余興であった。
また、いずれな…。」




ビリー
「ご無事ですか？」


ギース
「ビリーか…。
余計なマネを…。


ギース
「逃げるか…、それもいいだろう。」


ゲーニッツ
「いえ…、召されるのです。
天へ…。」


ギース
「自ら命を絶ったか。
オロチ…、
口程にもなかったわ。」


ゲーニッツ
「さすがは裏の顔役ばかりといったところですか。
少々侮りすぎていたようです。
ですが、これ以上オロチに関わり合いにはならないことです。でなければ…。」


ギース
「同じことを何度も言わせるな。
私は他人の指図は受けん。」


ゲーニッツ
「…そうでしたね。
いい風が来ました。
そろそろ頃合です。」

# Gamest Mook
# SNK COLLECTION
ゲーメストムック　SNKコレクション

## 全国の雑誌取り扱い店で発売中！



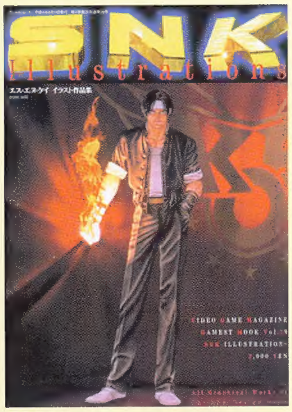

## THE KING OF FIGHTERS '96 ROUND1 GRAPHICAL MANUAL

### 闘いはここから始まる

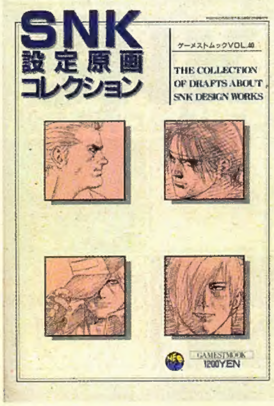
**ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 グラフィカルマニュアル**

●定価780円(税込)
雑誌63381-46

K.O.F'96の闘いかたの基本から、キャラクターの必殺技の数々の解説まで掲載し、K.O.F'96をはじめてプレイするプレイヤーから、K.O.F'96を極めるプレイヤーまで必携の内容！開発者、企画者へのインタビュー記事には、ファンの興味を一身に集める裏話がいっぱい。




「SNKイラストレーションズ」
ネオ・ジオのタイトルを中心に、カラーのイラスト作品を収録。
●定価2000円(税込)
雑誌63381-39




「SNK設定原画コレクション」
ネオ・ジオのタイトルを中心に、ラフイラストや原画を収録。
●定価1200円(税込)
雑誌63381-40

## 近日発売

### THE KING OF FIGHTERS '96 ROUND3 FAN BOOK

K.O.F'96の世界を深く追求！読者参加型ムック！

COMING SOON


■平成8年11月28日　第1版第1刷発行
■発行人　加藤　博　■編集人　高橋己代子
■編集担当　松井雄一　杉田哲朗
■編集アシスタント　松原法史　大脇雄治
■デザイン　インフォアート
■表紙デザイン　しもでん
■ライター　N.O KAL ももやん　ぴぐ　ギイ　ワイルダーKEI
ハマー　珈琲フリーク　MVP　借金　CHU　P.鈴木
■制作協力　株式会社　SNK
■印刷　大日本印刷株式会社
■発行　株式会社　新声社
東京都千代田区神保町1-26
TEL　03-3293-9321（代表）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'96
平成8年11月28日発行
発行人／加藤 博 編集人／高橋己代子
発行／株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
定価1,280円




雑誌63381-54 ©SHINSEISHA INC. 1996 Printed in JAPAN T1063381541288